

**LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**LOKASI :
DI SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN SLEMAN
Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta**



**Disusun Oleh:
DERY RISMA FAUZIYYAH**

11520241028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2014

HALAMAN PENGESAHAN

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa di bawah ini telah melaksanakan PPL di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah Prambanan :

nama lengkap : **Dery Risma Fauziyyah**
NIM : 11520241028
program studi : Pendidikan Teknik Informatika-S1
fakultas/universitas : Teknik/Universitas Negeri Yogyakarta

telah melaksanakan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan dari tanggal 1 Juli 2014 s.d. 17 September 2014, dengan hasil kegiatan tercakup dalam naskah laporan ini.

Yogyakarta, 17 September 2014

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Lapangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika
Guru Pembimbing Jurusan Elektronika Industri



Dr. Putu Sudira, M.P
NIP. 196412311987021063

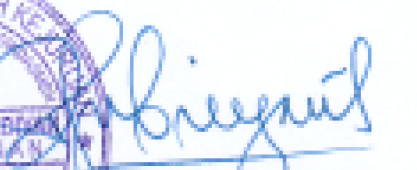



Anis Sri Hartati, S.Kom
NBM. 967743

Mengetahui,

Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah Prambanan

Koordinator PPL
SMK Muhammadiyah Prambanan


Drs. Anton Subiyantoro, MM
NIP. 19560716 198603 1 006

Wagiman, S.Si
NBM. 955510

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Tahun 2014 dan laporan hasil PPL yang bertempat di SMK Muhammadiyah Prambanan tepat waktu. Laporan PPL ini merupakan salah satu persyaratan guna menempuh mata kuliah PPL.

Adapun tujuan dari kegiatan PPL ini adalah memberikan pengalaman dan pengetahuan lapangan sebagai bekal mahasiswa agar menjadi calon tenaga pendidik yang profesional. Dengan adanya kegiatan PPL ini diharapkan mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dan menerapkannya di lingkungan masyarakat sekolah. Mahasiswa juga dapat mengembangkan keterampilannya selama di lingkungan masyarakat sekolah dan memperoleh wawasan bila nantinya bekerja sebagai tenaga pendidik.

Tersusunnya laporan PPL ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan berharga untuk selalu mengaktualisasi diri, memberi petunjuk dan energi positif, serta memudahkan langkah penyusun ke hal yang positif.
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Drs. Anton Subiyantoro, MM selaku Kepala SMK Muhammadiyah Prambanan, yang telah memberikan izin, kesempatan dan bimbingan selama pelaksanaan PPL.
4. Dr. Putu Sudira, M.P, selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama pelaksanaan PPL.
5. Wagiman, S.Si selaku koordinator PPL SMK Muhammadiyah Prambanan yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama pelaksanaan PPL.
6. Anis Sri Hartati, S.Kom selaku Guru Pembimbing Lapangan di SMK Muhammadiyah Prambanan yang telah memberikan bimbingan dan motivasi serta ilmu yang bermanfaat untuk modal awal menjadi seorang pendidik.
7. Seruluh Guru, karyawan dan staf SMK Muhammadiyah Prambanan atas kerjasamanya selama pelaksanaan PPL.

8. Keluarga yang telah mendoakan, memberi semangat, motivasi, perhatian, dan nasihat di setiap waktu yang terlewati.
9. Teman-teman mahasiswa PPL SMK Muhammadiyah Prambanan. dari UNY yang telah bekerja sama dengan luar biasa, berbagi cerita, pengalaman, dan lelah bersama, serta membangun miniatur keluarga.
10. Siswa-siswi SMK Muhammadiyah Prambanan khususnya kelas XI Multimedia yang telah memberikan pengalaman baru, warna baru, dan semangat baru, serta membantu dan berpartisipasi dalam program PPL.
11. Candra Agustina yang merupakan teman seperjuangan prodi pendidikan teknik informatika yang rela berbagi cerita, tawa, canda, suka, duka, dan rasa,.
12. Semua pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan PPL ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan laporan ini. Akhir kata semoga laporan PPL ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Prambanan, 17 September 2014

Penyusun,

Dery Risma Fauziyyah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	2
B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL	10
BAB II : PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	12
A. Persiapan	12
B. Pelaksanaan PPL.....	13
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi	21
BAB III : PENUTUP	23
A. Kesimpulan	23
B. Saran	23
Daftar Pustaka	26
Lampiran	27

DAFTAR TABLE

Tabel 1. Kegiatan Ekstrakurikuler 8

Tabel 2. Laporan Kegiatan Mengajar Desain Multimedia 16

Tabel 3. Laporan Kegiatan Mengajar Komposisi Foto Digital 17

Tabel 4. Laporan Kegiatan Mengajar Pengolahan Citra Digital 18

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Observasi Pembelajaran Di Kelas dan Observasi Peserta Didik..... 28

Lampiran 2. Format Observasi Kondisi Sekolah..... 32

Lampiran 3. Kalender Pendidikan SMK Muhammadiyah Prambanan..... 36

Lampiran 4. Jadwal Pembelajaran Produktif Jurusan Elektronika Industri 37

Lampiran 5. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL Desain Multimedia 38

Lampiran 6. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL Komposisi Foto Digital.. 41

Lampiran 7. Laporan Mingguan Pelaksanaan PPL Pengolahan Citra Digital ... 44

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Materi Desain Multimedia 48

Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Materi Komposisi Foto Digital 81

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Materi Pengolahan Citra Digital 114

Lampiran 11. Rekap Latihan Soal Desain Multimedia 138

Lampiran 12. Soal Ulangan Harian Desain Multimedia 140

Lampiran 13. Rekap Presensi Siswa Desain Multimedia 143

Lampiran 14. Rekap Presensi Siswa Komposisi Foto Digital 144

Lampiran 15. Rekap Presensi Siswa Pengolahan Citra Digital 145

Lampiran 16. Rekap Nilai Siswa Desain Multimedia 146

Lampiran 17. Rekap Nilai Siswa Komposisi Foto Digital 149

Lampiran 18. Rekap Nilai Siswa Pengolahan Citra Digital 152

Lampiran 19. Kartu Bimbingan PPL 155

Lampiran 20. Matriks Kerja PPL 156

Lampiran 21. Laporan Dana Pelaksanaan PPL 159

Lampiran 22. Denah SMK Muhammadiyah Prambanan 162

Lampiran 23. Foto SMK Muhammadiyah Prambanan 163

Lampiran 24. Daftar Guru SMK Muhammadiyah Prambanan 164

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN
(PPL)
SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN SLEMAN
YOGYAKARTA**

Oleh : Dery Risma Fauziyyah
NIM : 11520241028
Pendidikan Teknik Informatika

ABSTRAK

Sebagai salah satu universitas pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) memiliki tugas mencetak tenaga kependidikan yang handal dan profesional. Melalui program-program mata kuliah kependidikan yang dilaksanakan baik praktik, teori maupun lapangan diharapkan mampu memberi bekal pengetahuan dan ketrampilan kepada para mahasiswa tentang proses belajar mengajar. Salah satu mata kuliah lapangan yang di laksanakan adalah Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang merupakan strategi untuk melengkapi kompetensi mahasiswa sebagai calon tenaga pendidik. Tujuan dari kegiatan PPL ini adalah agar nantinya mahasiswa mempunyai bekal untuk terjun kedalam dunia pendidikan sebagai tenaga pendidik.

SMK Muhammadiyah Prambanan merupakan salah satu sekolah yang dijadikan lokasi PPL UNY pada tahun 2014 ini. Kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan ini dilaksanakan pada tanggal 1 Juli – 17 September 2014. Selama PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan penulis mengampu 3 mata pelajaran yaitu Desain Multimedia, Komposisi Foto Digital dan Pengolahan Citra Digital.

Secara keseluruhan program kerja PPL terlaksana dengan baik, meskipun masih ada kekurangan. Dimulai dengan persiapan PPL berupa konsultasi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Modul pembelajaran, evaluasi dan lembar penilaian. Dalam pelaksanaan PPL terdapat beberapa hambatan namun masih dalam taraf wajar. Hambatan-hambatan tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis untuk lebih meningkatkan kualitas, terutama di bidang pendidikan.

Kata Kunci : UNY, PPL, SMK Muhammadiyah Prambanan,

BAB I

PENDAHULUAN

Sesuai dengan isi Tri Dharma Perguruan Tinggi yang ketiga, yaitu pengabdian kepada masyarakat (dalam hal ini masyarakat lingkungan sekolah) maka tanggung jawab seorang mahasiswa setelah menyelesaikan tugas belajarnya di kampus adalah mentransformasikan dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan dari pembelajaran di kampus ke lingkungan masyarakat, khususnya masyarakat sekolah.

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu universitas yang ada di Indonesia yang mencetak lulusannya menjadi calon pendidik yang handal dan profesional menyelenggarakan suatu program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah-sekolah yang telah bekerjasama dengan UNY. Kegiatan PPL ini diwajibkan bagi seluruh mahasiswa UNY jurusan kependidikan sebagai salah satu bentuk latihan mengajar sebelum benar-benar terjun menjadi seorang pendidik.

Kegiatan PPL ini memiliki 3 tujuan yaitu :

1. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam bidang pembelajaran di sekolah atau lembaga, dalam rangka melatih dan mengembangkan kompetensi keguruan atau kependidikan.
2. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengenal, mempelajari, dan menghayati permasalahan sekolah atau lembaga yang terkait dengan proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai secara indisipliner ke dalam pembelajaran di sekolah, klub, atau lembaga pendidikan.

Kegiatan PPL yang dilaksanakan penyusun bertempat di SMK Muhammadiyah Prambanan. Selain penyusun, terdapat 21 mahasiswa UNY lainnya yang juga melaksanakan PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan yang terdiri dari 1 mahasiswa prodi pendidikan teknik informatika, 2 mahasiswa prodi pendidikan teknik elektronika, 1 mahasiswa prodi pendidikan teknik elektro, 4 mahasiswa prodi pendidikan teknik mekatronika, 5 mahasiswa prodi pendidikan teknik mesin, dan 6 mahasiswa prodi pendidikan teknik otomotif. Kegiatan yang dilakukan penyusun adalah observasi tempat pelaksanaan PPL kemudian diskusi dengan pihak sekolah sehingga akan diperoleh gambaran mengenai situasi sekolah yang nantinya dapat membantu penyusun dalam perumusan program kerja.

A. ANALISIS SITUASI

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah Prambanan merupakan salah satu sekolah yang digunakan untuk lokasi PPL UNY Tahun 2014. Sebagaimana sekolah SMK lainnya, siswa SMK Muhammadiyah Prambanan Sleman Yogyakarta tahun akademik 2013/2014 mayoritas adalah laki-laki. Siswanya pun berasal dari berbagai daerah seperti dari kota Prambanan, Klaten, Sleman, Bantul, Gunung Kidul dan bahkan ada yang berasal dari luar daerah Yogyakarta. Perbedaan latar belakang, daerah dan kebudayaan tersebut mengakibatkan keberagaman (multikultur) di antara para siswa. Sehingga perlu adanya pendekatan yang tepat untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Siswa SMK Muhammadiyah Prambanan Sleman Yogyakarta 100% beragama Islam.

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian tata usaha, jumlah siswa di SMK Muhammadiyah Prambanan tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari siswa kelas X, XI dan XII sebanyak 1009 siswa. SMK Muhammadiyah Prambanan memiliki tenaga pengajar guru sebanyak 86 dengan 71 guru Pegawai Negeri Sipil (PNS), 6 guru tetap yayasan, 9 guru tidak tetap serta karyawan sejumlah 25 orang yang terdiri dari karyawan tetap yayasan dan karyawan tidak tetap.

1. Profil SMK Muhammadiyah Prambanan

SMK Muhammadiyah Prambanan beralamat di Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, DI Yogyakarta. Status sekolah yaitu swasta dengan akreditasi A.

a. Visi

Visi dari SMK Muhammadiyah Prambanan adalah “Terwujudnya SMK Muhammadiyah Prambanan sebagai pencetak sumber daya manusia yang berakhlak mulia, profesional, dan berwawasan global”.

b. Misi

Misi yang dimiliki SMK Muhammadiyah Prambanan yaitu :

- 1) Membangun kultur yang islami
- 2) Mengembangkan sistem pendidikan dan latihan yang berwawasan mutu dan berdaya saing.
- 3) Pelayanan Prima.

2. Kondisi Fisik Sekolah

Dalam melaksanakan PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan Tim PPL terlebih dahulu melakukan observasi ke sekolah. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah yang nantinya selama kurang lebih dua bulan menjadi tempat untuk melaksanakan kegiatan PPL, selain itu untuk mencari data dan informasi tentang fasilitas yang telah ada di sekolah tersebut. Dari hasil observasi pada tanggal 3 Maret 2014, maka diperoleh data sebagai berikut :

- a. Nama Instansi : SMK Muhammadiyah Prambanan, Sleman, Yogyakarta.
- b. Alamat : Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta.
- c. Telepon : 0274-496170
- d. Status Sekolah : Swasta
- e. Akreditasi : A

SMK Muhammadiyah Prambanan memiliki beberapa gedung/ruang yang berfungsi menunjang kegiatan siswa, guru, dan karyawan serta staf dalam menjalankan tugasnya, gedung/ruang tersebut antara lain :

1) Ruang Kepala Sekolah

Ruang kepala sekolah memiliki ukuran cukup luas yang terletak disebelah selatan ruang tata usaha. Di dalam ruang tersebut terdapat meja kerja dan meja kursi untuk menerima tamu, almari, kalender pendidikan, struktur organisasi dan kulkas.

2) Ruang Guru

Ruang guru terletak disebelah utara ruang tata usaha. Ruangan ini digunakan untuk kegiatan guru saat mempersiapkan materi pelajaran dan kegiatan lain yang berhubungan dengan persiapan mengajar.

3) Ruang Tata Usaha

Ruang tata usaha terletak diantara ruang kepala sekolah dan ruang guru. Ruangan ini digunakan staf dan karyawan sekolah untuk mengelola semua administrasi yang berhubungan dengan siswa dan semua perihal yang berhubungan dengan sekolah.

4) Ruang Kelas

Di sekolah ini terdapat 36 kelas yang terdiri dari 4 bidang keahlian, yaitu: Bidang Keahlian Teknik Mesin, Bidang Keahlian

Teknik Otomotif, Bidang Keahlian Teknik Elektronika Industri dan Bidang Keahlian Multimedia. Di gedung baru kondisi kelas masih baik akan tetapi pada beberapa ruang kelas lama perlu adanya penataan ulang dan penerangan. Demikian pula halnya untuk peralatan kelas yang belum cukup memadai.

5) Laboratorium/ Bengkel

Untuk kondisi tata ruang dan perlengkapan laboratorium maupun bengkel sebagian masih memerlukan pembenahan dan sebagian perlu penambahan penerangan. Terdapat beberapa bengkel dan laboratorium disemua jurusan yang terdiri dari bengkel mesin, bengkel otomotif dan laboratorium komputer di jurusan elektronika industri yang biasanya digunakan untuk kelas praktik siswa. Dibeberapa bengkel terdapat tata tertib dan poster K3 yang telah usang/rusak, bahkan telah hilang sehingga perlu adanya pembaharuan. Sedangkan untuk laboratorium bahasa belum berfungsi dengan maksimal.

6) Perpustakaan

Untuk pendataan pengunjung perpustakaan masih bersifat manual menggunakan presensi pada buku. Koleksi buku juga kurang lengkap. Penataan ruang masih kurang kondusif. Jumlah petugas perpustakaan pun sangat terbatas(1 orang) sehingga perlu adanya penambahan petugas.

7) Ruang OSIS

Berada disebelah barat gedung meeting room dengan ukuran 4 x 4 m. Selain digunakan untuk kegiatan OSIS, ruang ini juga digunakan untuk menyimpan peralatan drum band sekolah.

8) Ruang rapat/ meeting room

Ruang ini terletak digedung baru lantai 2. Ruang ini digunakan untuk kegiatan rapat, baik siswa (OSIS), guru maupun rapat-rapat lain yang membutuhkan ruang luas. Di dalam ruangan ini juga dilengkapi dengan proyektor dan sound sistem.

9) Ruang UKS

Ruang UKS berada satu ruangan dengan ruang alat olah raga. Obat-obatan yang tersedia pun masih kurang lengkap.

10) Masjid/ Mushola

Kondisi mushola secara umum sangat baik akan tetapi belum tersedia atap dan pembatas/sekat antara putra dan putri untuk tempat

wudlu, rak sepatu perlu ditambah dan ditata ulang. Untuk kegiatan keagamaan, setiap tanggal 19 SMK Muhammadiyah Prambanan selalu mengadakan kegiatan pengajian rutin guru dan karyawan.

11) Koperasi Siswa

Secara fisik dan penataan ruang sudah cukup baik, akan tetapi perlu adanya perluasan. Secara organisasi koperasi siswa ini perlu dikembangkan sebagai unit usaha yang dapat digunakan sebagai wadah pelatihan kewirausahaan siswa.

12) Tempat Parkir

Tempat parkir terbagi menjadi 2 yaitu : tempat parkir siswa yang di sebelah utara sekolah untuk siswa yang menggunakan sepeda motor dan di halaman depan sebelah barat parkir motor guru untuk siswa yang menggunakan sepeda gunung. Sedangkan untuk tempat parkir guru, staff, karyawan, dan tamu terletak disebelah barat pintu gerbang utama sekolah dan depan ruang tata usaha.

13) Lapangan

SMK Muhammadiyah Prambanan tersedia 2 lapangan yaitu lapangan yang berada di dalam lingkungan sekolah yang digunakan untuk upacara dan lapangan olahraga diluar lingkungan sekolah yang digunakan untuk mata pelajaran olahraga.

14) Fasilitas KMB

Fasilitas KBM yang terdapat di SMK Muhammadiyah Prambanan masih sangat terbatas, misalnya keterbatasan jumlah OHP, proyektor, model pembelajaran yang tersedia.

3. Kondisi Non-Fisik

Di SMK Muhammadiyah Prambanan selalu dilakukan kegiatan bimbingan konseling dan bimbingan belajar yang langsung ditangani oleh guru-guru BK secara rutin. BK sendiri merupakan lembaga intern sekolah yang independen dan langsung bertanggung jawab kepada kepala sekolah. Tugas dari BK adalah menangani siswa yang bermasalah, tata tertib dan kedisiplinan siswa, perizinan, kunjungan rumah, konsultasi belajar dan memantau minat dan bakat siswa jika ingin melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi. Selain BK, juga terdapat beberapa kegiatan ekstrakurikuler diantaranya OSIS, PKS/Tonti/PMR, Baka Ambara, Bahasa

Inggris, Tapak Suci, Tenis Meja, Bola Basket, Bola Volly, Sepak Bola, Futsal, Kalografi, Khitobah, Musik, Elektronika/Robotika, Animasi Flash, Photography, Pecinta Alam, Drum Band, dan Bulu Tangkis. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler tersebut diharapkan agar siswa dapat mengembangkan bakat dan minatnya, sehingga *hoby* dan potensi yang dimiliki dapat tersalurkan secara optimal.

4. Keadaan Lokasi

SMK MUhammadiyah Prambanan berada di jalan Prambanan-Wonosari tepatnya didaerah Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, DI Yogyakarta. Gedung SMK rata-rata berlantai dua.

a. Keadaan Gedung

Keadaan gedung sekolah yang baru dalam kondisi baik sedangkan untuk gedung lama kurang begitu terawat dan pencahayaannya masih kurang. Hampir semua gedung terdiri dari 2 lantai.

b. Sarana dan Prasarana

Untuk sarana dan prasarana kebersihan sudah cukup akan tetapi perlu ada penambahan jumlah alat kebersihan terutama sapu dan tempat sampah. Sedangkan untuk sarana dan prasarana kegiatan olah raga cukup memadai.

c. Personalia

Jumlah tenaga pengajar di SMK Muhammadiyah Prambanan adalah 86 orang yang terdiri dari 71 guru bersatus Pegawai Negeri Sipil (PNS), 6 guru tetap yayasan, dan 9 guru tidak tetap.

Karyawan yang bekerja di SMK Muhammadiyah Prambanan berjumlah 25 orang yang terdiri dari karyawan tetap yayasan dan karyawan tidak tetap.

d. Keadaan Fisik Lainnya (Penunjang)

Kantin sudah tersedia kan tetapi jumlahnya hanya 2 sehingga tidak dapat menampung semua siswa. Selain Kantin terdapat juga Pos jaga didekat parkiran yang berfungsi menjaga parkiran.

e. Penataan ruang

Untuk penataan ruang masih perlu adanya perbaikan terutama untuk ruangan yang membutuhkan sirkulasi udara dan pencahayaan yang baik.

5. Potensi Siswa

Siswa SMK Muhammadiyah Prambanan mempunyai prestasi yang cukup baik. Banyak siswa yang sering mengikuti perlombaan baik di bidang keahlian yang mereka pilih maupun di bidang lainnya. Selain itu tingkat kelulusan siswa setiap tahunnya mencapai angka 100 %. Selain itu, banyak lulusan dari SMK Muhammadiyah Prambanan yang langsung bekerja di beberapa perusahaan ternama. Potensi siswa cukup baik dan sangat potensial untuk dikembangkan. Dari sisi kedisiplinan siswa dapat digambarkan sebagai berikut:

- a. Jam masuk/pelajaran dimulai adalah 06.45 WIB. Kegiatan belajar diawali dengan tadarus Al-Quran atau hafalan surat-surat pendek 15 menit sebelum pelajaran dimulai.
- b. Kedisiplinan siswa masih perlu ditingkatkan karena masih ada beberapa siswa berseragam sekolah kurang rapi dan tidak sesuai dengan pemakaian seragam menurut jadwalnya. Ada beberapa program studi yang menyelenggarakan Proses Belajar Mengajar (PBM) sistem semi blok maka untuk jam masuk dan pulang disesuaikan dengan jadwal pelajaran yang berlaku.

6. Potensi Guru

Tingkat pendidikan guru di SMK Muhammadiyah Prambanan rata-rata lulusan Sarjana bahkan ada beberapa yang merupakan lulusan Magister. Para guru pun rajin mengikuti pelatihan atau pun workshop yang berhubungan dengan pendidikan.

7. Potensi Karyawan

Karyawan SMK Muhammadiyah Prambanan rata-rata sudah memiliki kemampuan komputer dan administrasi yang baik, akan tetapi masih diperlukan pembinaan terutama dalam hal pembuatan database.

8. Fasilitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan Media

Keterbatasan fasilitas yang tersedia cukup menghambat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal itu terbukti dengan minimnya LCD, spidol boardmaker, penghapus dan beberapa fasilitas jurusan diantaranya banyaknya komputer yang rusak sehingga tidak dapat digunakan untuk kegiatan praktik. Akan tetapi di sisi lain, sarana pembelajaran yang digunakan di SMK Muhammadiyah Prambanan cukup mendukung bagi

tercapainya proses PBM, karena ruang teori dan praktik terpisah serta ada ruang teori di dalam bengkel (untuk teori pelajaran praktek).

9. **Laboratorium/Bengkel** Laboratorium yang tersedia berjumlah 5 ruang yaitu untuk jurusan elektronika industri dan multimedia sedangkan untuk bengkel tersedia ± 10 bengkel yang digunakan jurusan mesin dan otomotif. Selain itu terdapat juga laboratorium bahasa yang belum digunakan.

10. **Bimbingan Konseling dan Bimbingan Belajar**

Terdapat ruang konseling dan ruang bimbingan di sebelah utara ruang kelas 01. Kegiatan bimbingan selalu dilaksanakan setiap harinya, terutama untuk siswa yang bermasalah. Kegiatan bimbingan juga dilaksanakan di luar jam pelajaran.

11. **Ekstrakurikuler**

Di SMK Muhammadiyah Prambanan terdapat beberapa kegiatan Ekstrakurikuler antara lain :

Tabel 1. Kegiatan Ekstrakurukuler

NO	NAMA KEGIATAN	GURU PENDAMPING
1.	OSIS	Sapto Budiyono Pitutur
2.	PKS/Tonti/PMR	Sapto Budiyono Pitutur
3.	Baka Ambara	Sapto Budiyono Pitutur
4.	Bahasa Inggris	Muh. Ahmadi, S.Pd Eko Bowo K, BA
5.	Tapak Suci	Agus Suwanto, S.Pd.I
6.	Tenis Meja	H. Kayat, S.Pd
7.	Bola Basket	Drs. Purwadi Susilo P
8.	Bola Volly	Wasit Widodo Iskak Muntohar, S.Pd
9.	Sepak Bola	Edi Hermanto, A.Md
10.	Futsal	Edi Hermanto, A.Md
11.	Kalografi	Adi Pratama, S.Pd
12.	Khitobah	Mursyid Suprihatin, S.Ag
13.	Musik	Reza Agus I, S.Pd
14.	Elektronika/Robotika	Pengahayat Catur P, S.Pd.T
15.	Animasi Flash	Endra Dwi Priyono, S.Pd.T

16.	Photography	Endra Dwi Priyono, S.Pd.T
17.	Pecinta Alam	Sapto Budiyono Pitutur Danang Suhardiyanto, S.Pd.T Beny Iswandi
18.	Drum Band	Drs. Sukirno
19.	Bulu Tangkis	Sapto Budiyono Pitutur

12. **Kondisi Lembaga.**

a. Struktur organisasi tata kerja

Dalam struktur organisasi di lembaga ini sudah ada pembagian kerja secara jelas. Misal guru melaksanakan tugas sesuai dengan mata pelajarannya, pegawai tata usaha bekerja sesuai dengan bagian dan karyawan lainnya juga bekerja sesuai tugasnya. Seperti mengurus mengenai persuratan, kepegawaian, kesiswaan, administrasi, keuangan, sarana dan prasarana serta urusan rumah tangga sekolah.

b. Program kerja lembaga

Program kerja di lembaga ini telah tersusun secara rapi, dibuat secara rinci untuk memudahkan dalam pelaksanaan dan evaluasi diakhir kegiatan atau akahir tahun. Program kerja yang ada memiliki sumber dana dari APBD, Yayasan dan masyarakat (para konsumen/siswa, orang tua siswa/komite sekolah).

c. Pelaksanaan kerja

Setiap bagian selama ini telah melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang dimiliki sesuai dengan posisinya. Tetapi dalam pelaksanaanya masih terdapat kendala yaitu terbatasnya sumber daya manusia, sehingga para karyawan sebagian ada yang merangkap pekerjaan.

d. Iklim kerja antar personalia

Selama ini suasana kerja dan semangat kerja di lembaga cukup baik. Hubungan antar personal dijalin secara kekeluargaan. Hubungan antar pegawai juga terjalin dengan baik.

e. Hasil yang dicapai

Setiap program kerja yang direncanakan, dalam pelaksanaanya dilakukan secara maksimal untuk mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan. Akan tetapi yang lebih diutamakan dalam setiap program kerja adalah usaha dalam pencapaian atau keberhasilan suatu program kerja tersebut.

f. Program pengembangan

Dari pihak lembaga lebih memfokuskan ke arah pelayanan prima terhadap konsumen (siswa dan masyarakat). Untuk pengembangan peningkatan kualitas pendidikan bagi para siswa yaitu telah dilaksanakannya program bimbingan belajar oleh guru mata pelajaran.

Selain pelayanan ke siswa, SMK Muhammadiyah Prambanan juga melaksanakan program pengembangan untuk guru yaitu berupa pelatihan, diklat dan workshop.

B. RUMUSAN PROGRAM DAN RANCANGAN KEGIATAN PPL

Kegiatan PPL merupakan sarana untuk mahasiswa dalam rangka mewujudkan Tri Dharma yang ketiga yaitu pengabdian masyarakat. Masyarakat sendiri terbagi menjadi tiga yaitu masyarakat umum, kategori industri dan kategori sekolah. Program PPL yang penyusun laksanakan termasuk ke dalam masyarakat sekolah, khususnya SMK Muhammadiyah Prambanan.

Rangkaian kegiatan PPL dimulai sejak mahasiswa berada di kampus sampai di sekolah tempat PPL. Penyerahan mahasiswa secara resmi di sekolah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 3 Maret 2014.

Sebelum melaksanakan kegiatan PPL tentunya diperlukan rancangan kegiatan PPL terlebih dahulu sehingga kegiatan PPL tersebut dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuannya. Rancangan kegiatan PPL tersebut digunakan sebagai bahan acuan untuk pelaksanaan PPL di sekolah agar terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil analisis situasi saat melaksanakan observasi sekolah pada tanggal 3 Maret 2014, penyusun merumuskan program kerja PPL sebagai berikut:

1. Observasi Kelas

Observasi kelas dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran, keadaan lingkungan dan fasilitas penunjang proses pembelajaran.

2. Konsultasi persiapan mengajar

Konsultasi dengan guru pembimbing terkait pemahaman tentang silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar, modul pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, persiapan RPP dan materi pembelajaran dan mempersiapkan media pembelajaran. Konsultasi ini dilaksanakan secara rutin dimuali sejak observasi kelas.

3. Pembuatan perangkat pengajaran

Membuat persiapan mengajar yang meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, media, dan evaluasi.

4. Konsultasi pembuatan perangkat pengajaran

Konsultasi dengan guru pembimbing mengenai RPP, materi, media, dan evaluasi pembelajaran yang telah dibuat sebelum pelaksanaan pengajaran di kelas.

5. Pelaksanaan praktik mengajar

Pelaksanaan praktik mengajar di kelas dilaksanakan minimal 8 kali tatap muka. Jadwal mengajar disesuaikan dengan jadwal mengajar yang telah ditentukan oleh guru pembimbing masing-masing.

6. Konsultasi pelaksanaan mengajar

Konsultasi pelaksanaan mengajar dilakukan tiap kali sebelum atau setelah kegiatan mengajar dilaksanakan serta saat menemukan kendala dalam pelaksanaan praktik mengajar.

7. Evaluasi mengajar

Evaluasi mengajar dilaksanakan setiap selesai mengajar. Di mana mahasiswa mengkonsultasikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan guru pembimbing memberikan evaluasi terkait kekurangan maupun kelebihan dalam praktik mengajar yang telah dilaksanakan. Selain itu, mahasiswa juga memberikan pengembangan dan pengayaan kepada siswa terhadap materi ajar yang sudah diberikan.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISI HASIL

Dalam pelaksanaan kegiatan PPL, penyusun melaksanakan proses pembelajaran tatap muka sebanyak 12 kali yaitu mengajar siswa kelas XI Multimedia. Penyusun mengajar 3 bidang mata pelajaran yaitu desain multimedia, komposisi foto digital, dan pengolahan citra digital. Sebelum melaksanakan kegiatan PPL ada beberapa tahapan yang harus dilaksanakan oleh mahasiswa agar dalam pelaksanaan KBM di kelas dapat berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

A. PERSIAPAN PPL

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang guru memerlukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan PPL adalah konsultasi dengan ketua jurusan elektronika industri yaitu Bapak Penghayat Catur P, S.T untuk menentukan mata pelajaran yang akan diampu. Kemudian ketua jurusan elektronika industri menentukan guru pembimbing sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih mahasiswa yakni pelajaran Desain Multimedia, Komposisi Foto Digital, dan Pengolahan Citra Digital. Setelah itu konsultasi dengan guru pembimbing yang mengampu mata pelajaran yang telah dipilih kemudian dilanjutkan dengan konsultasi untuk menerjemahkan silabus ke Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut diterjemahkan lagi menjadi bahan ajar dan modul untuk siswa.

1. Kegiatan sebelum penerjunan

a. Pengajaran Mikro

Pengajaran *micro* dilaksanakan selama satu semester pada semester 6 dan merupakan mata kuliah yang wajib lulus dengan nilai minimal B. Pengajaran mikro merupakan simulasi kecil suatu kelas sehingga dapat memberikan gambaran tentang suasana kelas. Pengajaran mikro merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk menerapkan teori-teori dasar kependidikan dan teori dasar metodologi dan media pembelajaran. Dalam pengajaran mikro ini, terdapat ± 9-10 siswa dalam satu kelas. Satu siswa bertindak sebagai guru dan siswa lainnya bertindak sebagai siswa.

b. Pembekalan

Kegiatan pembekalan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Maret 2014 dengan materi berupa gambaran tentang kurikulum, sekolah dan program PPL. Selain itu juga disampaikan materi tentang teknis PPL dan evaluasi dari kegiatan PPL pada tahun sebelumnya. Pada tahun ini kegiatan pembekalan ini dilaksanakan dengan workshop yang mengundang 4 pembicara untuk membahas mengenai seluk beluk dunia pengajaran yang dibutuhkan saat PPL.

2. Kegiatan bimbingan dengan guru pembimbing di sekolah

Bimbingan dengan guru pembimbing dilakukan dalam rangka persiapan mengajar di kelas, diawali dengan mempelajari silabus, pembuatan RPP, pembuatan modul/materi ajar, pengelolaan kelas, soal evaluasi, penggunaan perangkat media pembelajaran dan pembuatan administrasi guru. Selain itu mengkonsultasikan kesulitan atau hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

3. Pembuatan persiapan mengajar

Persiapan mengajar meliputi pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi ajar, serta soal evaluasi. Semua persiapan didasarkan pada kompetensi dasar yang dimiliki oleh setiap mata pelajaran yang akan diajarkan..

Segala sesuatu yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan pada kegiatan belajar mengajar dikonsultasikan terlebih dahulu kepada guru pembimbing pengampu kompetensi yang bersangkutan. Bimbingan dilakukan setiap sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran yang meliputi pengesahan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kesesuaian materi yang akan disampaikan, kompetensi dasar, menentukan media (alat dan bahan) pembelajaran yang digunakan, hal-hal teknis cara pengelolaan kelas yang baik, pembuatan soal, evaluasi dan lain sebagainya.

B. PELAKSANAAN PPL

Dalam pelaksanaan PPL, penyusun mengajar mata pelajaran Desain Multimedia, Komposisi Foto Digital, dan Pengolahan Citra Digital kelas XI Multimedia. Bentuk pengajaran yang dilaksanakan yaitu tatap muka. Kegiatan Praktik mengajar ini, terbagi menjadi 3 macam yaitu :

1. Praktik Mengajar Terbimbing

Dalam pelaksanaan praktik mengajar terbimbing hal yang dilakukan adalah praktikan didampingi dan dibimbing oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut pada saat pertemuan pertama di kelas. Dengan metode tersebut guru pembimbing dapat mengetahui kekurangan praktikan dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah mendapatkan bekal mengajar terbimbing, pada pertemuan selanjutnya mahasiswa praktikan tidak lagi didampingi oleh guru pembimbing mata pelajaran tersebut, akan tetapi harus selalu melakukan konsultasi terkait perencanaan, pelaksanaan, hasil, dan hambatan yang dihadapi dalam praktik mengajar. Dalam praktik mengajar terbimbing terdapat beberapa hal antara lain :

a. Guru Pembimbing

- 1) Membantu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar untuk disampaikan kepada siswa.
- 2) Memantau proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berlangsung pada saat mahasiswa praktik mengajar terbimbing (guru memastikan proses KBM berjalan sesuai RPP).
- 3) Memberi masukan dan *feedback* kepada mahasiswa, memberikan tips dan trik bagaimana menguasai kelas yang dilakukan setelah selesai KBM.

b. Praktikan

- 1) Menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi yang diajarkan di kelas.
- 2) Membimbing siswa praktik di kelas.
- 3) Melaporkan hasil KBM kepada guru pembimbing.

2. Praktik Mengajar Mandiri

Kegiatan praktik mengajar mandiri ini dilaksanakan minimal sebanyak 8 kali tatap muka. Mahasiswa melakukan praktik mengajar secara mandiri tanpa didampingi guru pembimbing mata pelajaran tersebut.. Hal yang dilakukan dalam praktik mengajar mandiri yaitu :

a. Guru Pembimbing

- 1) Memberi masukan dan *feedback* kepada mahasiswa terkait RPP dan hal lainnya yang diperlukan dalam KBM.

2) Memberikan tips dan trik bagaimana menguasai kelas.

b. Praktikan

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar sesuai dengan materi yang diampu..
- 2) Menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi mata pelajaran yang diampu untuk disampaikan di kelas.
- 3) Membimbing siswa praktik terbimbing maupun mandiri di dalam kelas.
- 4) Melaporkan hasil belajar kepada guru pembimbing.
- 5) Membuat evaluasi pembelajaran

Jadwal praktik mengajar praktikan dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 2. Laporan Kegiatan Mengajar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kelas	Hari	Jml Siswa yang hadir	Jml Jam	Keterangan
Desain Multimedia	3.1. Memahami etimologi multimedia 4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari	XI Multimedia	Sabtu , 16 Agustus 2014	34	2 jam	Pertemuan ke-1 terlaksana
	3.2 Memahami produk-produk multimedia 4.2. Menyajikan contoh-contoh produk multimedia		Sabtu , 23 Agustus 2014	35	2 jam	Pertemuan ke-2 terlaksana
	3.2. Memahami alir proses produksi multimedia 4.3. Menalar tahapan proses produksi multimedia		Sabtu , 30 Agustus 2014	34	2 jam	Pertemuan ke-3 terlaksana
	Ulangan Harian Materi KD 3.1 - 4.3		Sabtu, 13 September 2014	33	2 jam	Pertemuan ke-4 terlaksana
	Jumlah Jam Mengajar				8 jam	

Tabel 3. Laporan Kegiatan Mengajar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kelas	Hari	Jml Siswa yang hadir	Jml Jam	Keterangan
Komposisi Foto Digital	3.1. Menganalisis jenis-jenis fotografi 4.1 Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi	XI Multimedia	Senin , 25 Agustus 2014	36	4 jam	Pertemuan ke-1 terlaksana
	3.2 Menganalisis jenis-jenis kamera. 4.2 Menyajikan hasil analisis jenis-jenis kamera		Senin , 1 September 2014	36	4 jam	Pertemuan ke-2 terlaksana
			Senin , 8 September 2014	34	4 jam	Pertemuan ke-3 terlaksana
	3.3 Menganalisis alat bantu fotografi 4.3 Menyajikan hasil analisis alat bantu fotografi		Senin , 15 September 2014	34	4 jam	Pertemuan ke-4 terlaksana
	Jumlah Jam Mengajar				16 jam	

Tabel 4. Laporan Kegiatan Mengajar

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kelas	Hari	Jml Siswa yang hadir	Jml Jam	Keterangan
Pengolahan Citra Digital	3.1. Memahami anatomi font huruf pada tipografi	XI Multimedia	Senin , 25 Agustus 2014	36	4 jam	Pertemuan ke-1 terlaksana
	4.1. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari		Senin , 1 September 2014	36	4 jam	Pertemuan ke-2 terlaksana
	3.2. Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi		Senin , 8 September 2014	34	4 jam	Pertemuan ke-3 terlaksana
	4.2. Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari		Senin , 15 September 2014	34	4 jam	Pertemuan ke-4 terlaksana
	Jumlah Jam Mengajar				16 jam	

Dalam pelaksanaan praktik mengajar mandiri tersebut, terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi kelancaran pelaksanaan praktik mengajar tersebut. Hambatan-hambatan tersebut, antara lain:

- a. Adanya perbedaan kemampuan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.
- b. Siswa kelas XI Multimedia yang cenderung ramai saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Bebearapa Siswa kelas XI Multimedia yang susah diatur dan ramai sendiri.

Hambatan-hambatan tersebut yang mendorong mahasiswa praktikan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas dan menghidupkan suasana.

3. Proses Pembelajaran

a. Membuka Pelajaran

Proses pembelajaran diawali dengan salam, doa yang dipimpin oleh Guru, menanyakan kabar siswa, dan melakukan presensi siswa sebelum proses belajar mengajar. Kemudian dilanjutkan dengan penyampaian apresepsi dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajarn dari materi yang akan dipelajari.

b. Penyajian Materi

Materi yang diberikan kepada siswa adalah materi yang sesuai dengan silabus. Materi atau Modul disusun dalam bentuk teori dan di praktik di kelas untuk yang mata pelajaran praktik..

c. Metode Pembelajaran

Metode yang digunakan adalah diskusi, tanya jawab, pendekatan saintifik, permainan, dan latihan. Integrasi antara beberapa metode menjadi pilihan karena mampu menghilangkan rasa jenuh siswa dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam proses praktik mengajar adalah Bahasa Indonesia..

e. Penggunaan Waktu

Penggunaan waktu disesuaikan dengan jadwal dan kebijakan

dari sekolah serta dimanfaatkan dengan efektif dan efisien.

f. Gerak

Guru tidak hanya terpaku pada satu titik tetapi juga berkeliling untuk menguasai kondisi serta menghampiri siswa yang membutuhkan bantuan. Ketika memberikan materi, guru harus menjelaskan secara jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa.

g. Cara Memotivasi Siswa

Cara memotivasi siswa yaitu dengan memberikan *reward* dan nilai tambahan bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan, atau yang dapat mempraktekan apa yang telah diajarkan oleh guru dan aktif bertanya dalam pembelajaran.

h. Teknik Bertanya

Pertanyaan yang diajukan guru kepada siswa dilakukan ketika akan memulai pelajaran sebagai apersepsi dan ditengah-tengah pelajaran, dan setelah menjelaskan materi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

i. Teknik Penguasaan Kelas

Mahasiswa PPL tidak terpaku pada suatu tempat, menciptakan interaksi dengan siswa dengan memberi perhatian. Memberi teguran dan pertanyaan pada siswa yang kurang memperhatikan atau membuat gaduh di dalam kelas selama pembelajaran.

j. Penggunaan Media

Media yang digunakan yaitu berupa:

- 1) White Board
- 2) LCD
- 3) Power Point

k. Bentuk dan Cara Evaluasi

Evaluasi yang diberikan berbentuk:

- 1) Tanya jawab
- 2) Permainan
- 3) Tugas individu
- 4) Tugas Kelompok
- 5) Ulangan

l. Menutup Pelajaran

Mahasiswa PPL menutup pelajaran dengan memberikan

pertanyaan sekilas mengenai apa yang telah dipelajari dan bertanya pada siswa kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. Kemudian memberikan kesimpulan, evaluasi, pengarahannya, dan poin-poin yang akan disampaikan pada pembelajaran minggu depan serta tugas untuk siswa terkait materi yang selanjutnya, diakhiri dengan doa dan salam.

C. Analisis hasil dan refleksi

Dengan pengalaman mengajar yang sangat terbatas, praktikan sebenarnya merasa cukup kesulitan untuk membuat analisis tentang hasil pelaksanaan PPL, karena dikhawatirkan evaluasi secara parsial yang praktikan lakukan nantinya tidak dapat mewakili hasil analisis yang sesungguhnya. Namun demikian praktikan akan memberikan analisis yang didasarkan dari refleksi pelaksanaan KBM pada kelas XI Multimedia dan pada tiga mata pelajaran yang berbeda.

1. Memberikan pengalaman yang berharga bagi praktikan terutama dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
2. Memberikan kesempatan kepada praktikan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki.
3. Praktikan dapat menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama belajar di bangku kuliah.
4. Konsultasi yang dilakukan secara berkesinambungan yang membantu praktikan dalam melaksanakan PPL.
5. Praktikan memperoleh pelajaran baru yaitu memahami karakter kelas dan karakter tiap siswa dalam rangka pengelolaan kelas.
6. Pemberian dan penyampaian materi ajar atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa.
7. Pemberian evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang sudah diberikan dan sesuai dengan pemahaman siswa.
8. Pemahaman akan kemampuan intelegensi tiap siswa juga sangat diperlukan, karena tiap siswa memiliki tingkat intelegensi yang berbeda-beda, sehingga praktikan harus teliti dalam melihat kemampuan siswa. Bila mendapati siswa yang memiliki tingkat intelegensi yang

9. kurang, sebaiknya praktikan memberikan porsi yang berbeda kepada siswa tersebut.

Selain itu, faktor pendukung dan penghambat dari kegiatan PPL individu yang telah dilaksanakan ialah sebagai berikut:

a. Faktor pendukung kegiatan PPL

- 1) Sarana dan prasaran mengajar cukup mendukung kegiatan KBM
- 2) Antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran
- 3) Metode pengajaran yang variatif
- 4) Koordinasi yang baik antar guru, dan praktikan.

b. Faktor penghambat kegiatan PPL

- 1) Fasilitas komputer untuk siswa yang banyak mengalami kerusakan.
- 2) Waktu belajar yang lama sehingga mendorong siswa untuk cepat selesai
- 3) Pengelolaan kelas yang kurang baik, dimana terdapat beberapa siswa yang ramai sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang lain
- 4) Terlalu banyaknya siswa dalam satu kelas, sehingga praktikan sangat sulit untuk membimbing dengan baik siswa yang berada di dalam kelas
- 5) Tingkat kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran sangat bervariasi, dimana praktikan tidak bisa memaksakan siswa untuk dapat langsung memahami materi ajar yang telah disampaikan

c. Solusi

- 1) Penataan laboratorium serta instalasi ulang komputer sehingga mendukung proses KBM di jurusan Multimedia.
- 2) Mencoba metode mengajar dan manajemen kelas yang bervariasi sehingga siswa tidak mendorong siswa untuk cepat pulang
- 3) Sering berkonsultasi dengan guru pembimbing dan guru-guru yang lebih senior dalam berbagai hal , seperti cara mengajar, evaluasi pembelajaran, metode pengajaran, pengelolaan kelas, cara bersikap dan lain-lain. Yang berhubungan dengan KBM.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Prambanan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa, kegiatan PPL merupakan pengalaman berharga karena dapat mempraktikkan secara langsung menjadi seorang pendidik sehingga mahasiswa dapat mengetahui hal apa saja yang perlu dipersiapkan seorang guru sebelum mengajar.
2. Kegiatan persiapan sebelum PPL meliputi pembelajaran mikro, pembekalan, pembuatan RPP, pembuatan Bahan Ajar/Modul, pembuatan Media Pembelajaran, Soal evaluasi, Praktik pembelajaran di dalam kelas, pembuatan administrasi guru dan penyusunan laporan.
3. Dengan kegiatan PPL ini, mahasiswa dapat belajar secara langsung terkait hal-hal yang berhubungan dengan proses pendidikan di sekolah dan juga memperoleh gambaran yang nyata mengenai kehidupan di dunia pendidikan (terutama di lingkungan SMK).
4. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran mahasiswa menemukan beberapa hambatan-hambatan dalam mengajar sehingga praktikan harus berfikir kreatif dalam mencari solusi yang tepat untuk hambatan-hambatan tersebut. Akan tetapi, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi selama kegiatan PPL dilaksanakan.
5. Melalui kegiatan PPL ini, mahasiswa mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan dan mempraktikkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di bangku kuliah.

B. SARAN

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan selama pelaksanaan kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah, penyusun memiliki beberapa saran agar PPL di tahun mendatang menjadi lebih baik, diantaranya ::

1. Bagi Sekolah

- a. Senantiasa menjaga hubungan kerjasama yang baik dengan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

- b. Memfasilitasi siswa SMK dengan menyediakan buku pegangan siswa sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- c. Selama kegiatan PPL, sebaiknya pihak sekolah senantiasa memantau program PPL mahasiswa, sehingga dapat terkoordinir dengan baik.
- d. Perlu adanya pengembangan pemanfaatan potensi ide dan tenaga dari mahasiswa PPL.
- e. Perhatian pihak sekolah terhadap mahasiswa PPL perlu ditingkatkan.
- f. Penyediaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran perlu ditingkatkan sehingga dapat memperlancar proses belajar pembelajaran.

2. Bagi Universitas

- a. Sebelum pelaksanaan PPL, sebaiknya mahasiswa diberikan pembekalan yang matang sehingga pada saat praktik mahasiswa sudah memiliki persiapan yang matang.
- b. Penyampaian informasi yang berkaitan dengan PPL seharusnya disampaikan secara jelas.
- c. Pelaksanaan kegiatan PPL seharusnya dibedakan dengan pelaksanaan kegiatan KKN agar dapat berjalan secara optimal dan efektif. Apabila pelaksanaan kegiatan PPL dan KKN dijadikan satu, sebaiknya pihak universitas mempertimbangkan jarak antara tempat PPL dan KKN.
- d. Kegiatan monitoring dari DPL seharusnya dilakukan secara rutin. Sehingga DPL dapat mengetahui sejauh mana pelaksanaan PPL mahasiswa yang dibimbingnya.
- e. Sebaik pihak universitas menyediakan sarana untuk menampung pertanyaan-pertanyaan atau aspirasi secara langsung dari mahasiswa PPL.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Memahami kondisi lingkungan, karakter dan kemampuan seluruh elemen yang terdapat di tempat pelaksanaan PPL khususnya peserta didik.
- b. Menjalin hubungan dan komunikasi yang baik dengan semua guru, karyawan, staf, dan siswa SMK Muhammadiyah Prambanan sehingga dapat meminimalisir adanya kesalahpahaman.

- c. Sebaiknya bersikap lebih sabar dalam menghadapi hambatan dan tantangan selama melaksanakan kegiatan PPL.
- d. Senantiasa menjaga nama baik almamater dan lembaga, khususnya diri sendiri.
- e. Mematuhi tata tertib yang berlaku disekolah dengan memiliki sikap disiplin dan rasa tanggungjawab yang tinggi.
- f. Melaksanakan koordinasi dengan guru pembimbing dan DPL PPL terkait hambatan atau permasalahan yang dithadapi pada saat kegiatan PPL berlangsung.
- g. Mahasiswa lebih mempersiapkan diri secara keseluruhan baik dari segi mental maupun fisik agar dalam pelaksanaan PPL dapat berjalan dengan optimal dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Materi Pembekalan KKN - PPL Tahun 2014. Yogyakarta : UPPL Universitas Negeri Yogyakarta.

Panduan KKN – PPL 2014. Yogyakarta: UPPL Universitas Negeri Yogyakarta.

Panduan Pengajaran Mikro 2014. Yogyakarta : UPPL Universitas Negeri Yogyakarta.

Laporan PPL Tahun 2013. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

Laporan PPL Tahun 2014. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1

FORMAT OBSERVASI

PEMBELAJARAN DI KELAS DAN

OBSERVASI PESERTA DIDIK

Universitas Negeri Yogyakarta

NPma. 1

untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

PUKUL : 07.00 – 10.00

NO. MAHASISWA : 11520241028

TEMPAT PRAKTIK :SMK Muh Prambanan

TGL. OBSERVASI : 1 April 2014

FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A	Perangkat pembelajaran	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)	Mengacu pada KTSP yang berlaku
	2. Silabus	Silabus ada dan mengacu pada KTSP
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran / Latihan	RPP ada
B	Proses Pelatihan / Pembelajaran	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran dengan mengajak siswa untuk membaca doa bersama-sama, lalu membaca Al-Qur'an. Setelah itu guru melakukan presensi siswa, kemudian mereview pelajaran yang diajarkan pada pertemuan minggu sebelumnya dan melakukan apresepsi.
	2. Penyajian materi	Pada saat obeservasi, mata pelajaran yang diajarkan adalah Pemrograman Dasar. Guru menyampaikan materi secara jelas dan diikuti siswa dengan mempraktikannnya secara langsung.

	3. Metode pembelajaran	Saat pembelajaran, siswa mendengarkan materi yang diajarkan oleh guru, kemudian siswa mempraktikkan materi tersebut secara langsung ke komputer yang tersedia. Apabila terdapat siswa yang belum paham guru mendekati dan mengajarkan langsung ke siswa tersebut. Selain itu guru juga keliling kelas untuk memastikan apakah siswanya melaksanakan tugas yang diberikan.
	4. Penggunaan bahasa	Guru menggunakan bahasa Indonesia secara lugas dan menggunakan bahasa Jawa untuk membangun kedekatan personal dengan para siswa yang mayoritas memahami bahasa Jawa sebagai bahasa keseharian.
	5. Penggunaan waktu	Guru mengalokasikan waktu secara tepat dan mengkomunikasikan pembagian waktu dengan siswa, sehingga melatih siswa untuk berkomitmen dalam penggunaan waktu yang sudah disetujui di awal pertemuan.
	6. Gerak	Pada saat pembelajaran guru bergerak aktif, mendatangi siswa yang masih belum paham maupun memberikan perhatian atau teguran kepada siswa yang tidak fokus dalam pelajaran.
	7. Cara memotivasi siswa	Tak hanya mengajar, guru juga memberikan motivasi kepada siswa mengenai jati diri siswa SMK yang mandiri dan berkualitas. Guru memberikan semangat pada siswa

		untuk percaya diri dan mengajak siswa untuk giat belajar .
	8. Teknik bertanya	Saat pembelajaran apabila siswa ingin bertanya, siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan guru pun sangat mengapresiasi keaktifan siswa dengan menjawab pertanyaan siswa secara baik. Selainj itu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang diajukan temannya serta memberikan nilai tambahan. Apabila tidak ada siswa yang bertanya, guru memancing siswa untuk bertanya.
	9. Teknik penguasaan kelas	Guru menguasai kelas dengan baik, siswa dengan baik mendengarkan penjelasan dari guru. Apabila siswa tidak fokus maka guru akan mengajukan pertanyaan pada siswa tersebut, atau guru melakukan hal-hal lain yang dapat menarik perhatian siswa seperti memanggil namanya atau memberikan kalimat.kata motivasi.
	10. Penggunaan media	Guru menggunakan media yang berada di laboratorium dengan baik untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media tersebut meliputi LCD,/Proyektor dan Whiteboard
	11. Bentuk dan cara evaluasi	Evaluasi diberikan guru saat melakukan presentasi atau disaat akhir diskusi. Guru membahas hasil pekerjaan siswa dan membuat komunikasi dua arah dengan siswa, selain itu guru membenarkan jawaban siswa yang kurang tepat.

	12. Menutup pelajaran	Diakhir pembelajaran guru menutup pelajaran dengan membuat kesimpulan secara bersama dengan siswa dan memberikan review materi yang akan dipelajari minggu berikutnya sehingga siswa dapat lebih mempersiapkan materi dengan lebih baik. Dan terakhir ditutup dengan doa bersama dan memberikan nasehat kepada siswa untuk selalu belajar dengan giat.
C	Perilaku siswa	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Di kelas siswa berperilaku aktif, aktif bertanya, aktif merespon guru tapi juga terkadang aktif bergerak untuk berdiskusi dengan siswa yang lainnya. Terkadang siswa juga berbuat gaduh tapi masih dalam batas kewajaran.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Di luar kelas, siswa berperilaku aktif dan reaktif pada hal-hal baru yang ada dan cenderung berkumpul dengan teman-teman dekatnya.

Prambanan, 1 April 2014

Guru Pembimbing



Anis Sri Hartati, S. Kom
NBM. 967743

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah
NIM.11520241028

Lampiran 2

Universitas Negeri
Yogyakarta

FORMAT OBSERVASI KONDISI
SEKOLAH *)

NPma.1

Untuk mahasiswa

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

PUKUL : 10.00 - selesai

NO. MAHASISWA : 11520241028

TEMPAT PRAKTIK :SMK Muh rambanan

TGL. OBSERVASI : 5 Maret 2014

FAK/JUR/PRODI : FT/PTE/PTI


No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Kondisi Fisik Sekolah	Sekolah terdiri atas beberapa blok ruang, antara lain: Blok Utama (ruang Kepsek, ruang Guru, ruang tata usaha, Perpus, Lab Bahasa, Lab Komputer), Blok jurusan Mesin, Blok jurusan Elektronika Industri, Blok jurusan Otomotif, Blok pemusatan siswa kelas 3, Blok pembelajaran materi non - kejuruan, Ruang Administrasi, Ruang BK, Mushola & Ruang Kesiswaaan. Secara garis besar kondisi bangunan 80% dikatakan baik, sisanya terkesan dibuat seadanya tanpa mempertimbangkan kenyamanan dalam proses belajar mengajar & karena merupakan bangunan tua. Adanya indikasi kekurangan ruang, terutama praktek dan gudang.	<div>- Beberapa ruangan pembelajaran/praktek ada yang menggunakan atap asbes, kurang nyaman untuk proses belajar pada siang hari karena panas</div> <div>- Penempatan alat praktek kurang begitu rapi.</div> <div>- Kebersihan yang kurang terutama di laboratorium multimedia.</div>
2	Potensi Siswa	Siswa biasanya berasal dari daerah sekitar (Klaten, Prambanan, Kalasan, Gunung Kidul) serta beberapa diantaranya berasal dari luar jawa (Jawa barat, NTB dan Papua). Bermain olahraga terutama sepak bola dan futsal, untuk sikap dirasa masih dalam tahap kewajaran dan masih bisa dibimbing dan diarahkan.	

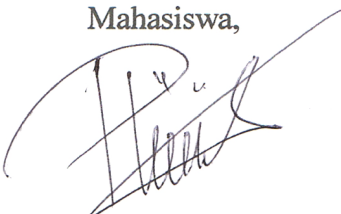
No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
3	Potensi Guru	Guru di SMK Muh. Prambanan kebanyakan alumni dari perguruan tinggi di Yogyakarta, diantaranya UNY, UAD, Sanata Dharma. Dan rata2x memiliki gelar Sarjana (S1), ada beberapa yang bergelar D3 dan S2	
4	Potensi Karyawan	Karyawan SMK Muhmmadiyah Prambanan rata-rata sudah memiliki kemampuan komputer yang cukup dan administrasi yang baik, akan tetapi masih diperlukan pembinaan terutama dalam hal pembuatan database.	
5	Fasilitas KBM, Media	Beberapa kelas dilengkapi dengan papan tulis, white board, akan tetapi dibeberapa kelas terutaman kelas teori tidak terlihat adanya OHP maupun alat multimedia lainnya seperti proyektor ataupun <i>viewer</i> , serta beberapa Guru tidak menggunakan media semacam Wall Chart, Flif Chart, benda Model dan semacamnya sebagai media tambahan dalam metode pembelajaran	
6	Perpustakaan	Terletak di lantai 2 di atas ruang guru. Koleksi buku dirasa cukup memenuhi kebutuhan dari siswa, setiap beberapa waktu terdapat buku baru. Akan tetapi banyak siswa yang kurang memanfaatkan adanya perpustakaan. Tempat duduk untuk membaca ada dan mencukupi. Terdapat pustakawan sebagai penjaga tetapi hanya berjumlah satu orang.	
7	Laboratorium	Terdapat laboratorium umum ; lab. Komputer dan lab. Bahasa. Laboraotium komputer terdapat 20 unit komputer yang digunakan 2-3 siswa per unit, pada saat observasi terdapat beberapa unit komputer dalam kondisi rusak. Fasilitas didalam lab. dirasa cukup	

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
		memadai dengan adanya fasilitas media pendukung yakni viewer. Setiap jurusan memiliki laboratorium khusus atau bengkel. Untuk beberapa Lab/bengkel dalam kondisi yang kurang nyaman & kotor	
8	Bimbingan Konseling	Di SMK terdapat ruang bimbingan konseling akan tetapi siswa kurang memanfaatkannya.	
9	Bimbingan Belajar	Bimbingan belajar belum ada, tetapi banyak siswa yang melakukan bimbingan belajar sejoura berkelompok tanpa ada bim,bingan dari guru.	
10	Ekstrakurikuler	Terdapat beberapa ekstrakurikuler antara lain : OSIS, PKS/Tonti/PMR, Baka Ambara, Bahasa Inggris, Tapak Suci, Tenis Meja, Bola Basket, Bola Volly, Sepak Bola, Futsal, Kalografi, Khitobah, Musik, Elektronika/Robotika, Animasi Flash, Photography, Pecinta Alam, Drum Band, dan Bulu Tangkis.	
11	Organisasi dan Fasilitas OSIS	Terdapat kepengurusan OSIS dan ruangan tersendiri, namun digunakan untuk menyimpan peralatan drum band.	
12	Organisasi dan Fasilitas UKS	Terdapat ruangan tetapi masih berbaur dengan peralatan olahraga dan jumlah obat-obatan yang tersedia terbatas.	
13	Administrasi	Administrasi ada, beberapa dijalankan dengan baik namun kurang rapi, penempatan yang tidak sesuai dengan tempatnya, sehingga memerlukan penataan ulang	

No	Aspek yang diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan	Keterangan
	Remaja		
15	Karya Ilmiah oleh Guru	Tidak ada	
16	Koperasi Siswa	Terdapat koperasi sekolah yang dikelola oleh karyawan. Koperasi menjual alat tulis, snack ringan, dan jasa fotocopy. Namun mesin fotocopy tidak berfungsi. Ruang koperasi dirasa kurang bersih dan kurang strategis.	
17	Tempat Ibadah	Berada di lantai 2, kondisi mushola layak dan mencukupi. Terdapat beberapa perlengkapan ibadah.	Karena sekolah berbasis islam jadi tidak terdapat sarana ibadah untuk agama lain.
18	Kesehatan Lingkungan	Lingkungan sekolah cukup bersih, terdapat beberapa tempat sanitasi dan toilet namun kurang bersih dan nyaman. Kebersihan di kantin sekolah dirasa kurang diperhatikan.	
19	Tempat parkir	Banyaknya kendaraan serta minimnya lahan parkir mengakibatkan penggunaan beberapa lahan sekolah sebagai area parkir baru, dan terkesan kurang tertata dengan rapi.	Terdapat penjaga sekolah dan tukang parkir yang selalu berjaga.



Yogyakarta, 5 Maret 2014

Koordinator KKN-PPL

Wagiman, S.Si
NBM. 955510

Mahasiswa,

Dery Risma Fauziyyah
NIM.11520241028


TAHUN PELAJARAN 2014 / 2015


Oktober 2014				
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	


1	8	15	22
2		16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	


Juni 2015				
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	


Kepala Sekolah



Drs. Anton
NIP. 19560

 **Ujian Praktik**

 **Awal dan Akhir Uji Kompetensi**

 **Ujian Sekolah**

 **Perbaikan Nilai/Porsenitas**

Kepala Sekolah

Drs. Anton Suliyantoro, M.M
NIP. 19560716 198603 1 006

14 - 15 Juli 2014
21 - 26 Agustus 2014
28 - 29 Agustus 2014
30 Jul - 05 Agt 2014
17 Agustus 2014
25 Sep - 02 Okt 2014
03 Oktober 2014
04 Oktober 2014
05 Oktober 2014
06 - 08 Okt 2014
18 Oktober 2014
25 Oktober 2014
25 November 2014
01 - 09 Desember 2014
10 - 16 Des 2014
20 Desember 2014
22 Des 2014 - 03 Jan 2015
25 Desember 2014
01 Januari 2015
03 Januari 2015
19 Februari 2015
02 - 10 Maret 2015
11 - 20 Maret 2015
21 Maret 2015
23 Maret 2015
30 Mar - 04 April 2015
03 April 2015
13 - 16 Apr 2015
01 Mei 2015
02 Mei 2015
14 Mei 2015
02 Juni 2015

08 - 16 Juni 2015
17 - 23 Juni 2015
27 Juni 2015
29 Juni - 11 Juli 2015

MOS / Hari Pertama masuk sekolah
Libur Akhir Ramadhan 1434 H
Libur Idul Fitri 1433 H
Libur Umum Idul Fitri 1434 H
HUT RI ke 68
Ulangan Tengah Semester Ganjil
Milad Muhammadiyah ke-104
Libur Puasa Hari Arafah
Libur Idul Adha 1434 H
Libur khusus Hari Tasriq
Pembagian Transkrip Mid Ganjil
Libur Tahun Baru Hijriyah 1435 H
Libur Khusus Hari Guru Nasional
Ulangan Umum Semester Ganjil
Perbaikan Nilai/porsenitas
Pembagian LHBS/Rapor
Libur Semester Gasal
Libur Hari Natal
Tahun Baru Masehi
Maulid Nabi Muhammad
Libur Tahun Baru Imlek
Ulangan Tengah Semester Genap
Ujian Praktik
Libur hari Raya Nyepi
Pembagian Transkrip Mid Genap
Ujian Sekolah
Libur Wafat Isa Almasih
Ujian Nasional
Hari Buruh Nasional
Hari Pendidikan Nasional
Libur Kenaikan Isa Almasih
Libur Hari Raya Waisak
Libur Isra' Mi'raj
Ulangan Kenaikan Kelas
Perbaikan Nilai/porsenitas
Pembagian LHBS/Rapor
Libur Kenaikan Kelas

Lampiran 4

JADWAL PEMBELAJARAN PRODUKTIF JURUSAN ELIN/ DAN MM
TAHUN PELAJARAN 2014/2015

JAM	SENIN						SELASA						RABU					
	X		XI		XII		X		XI		XII		X		XI		XII	
	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM
1	upacara bendera								RELK			LGHT		WEB				TCAM
2	SDE			KPDG					71+72			77+78		77+83				78+72
3	83			77+78														
4																		
5			RSKT					POB1			PNEU		TKB			TA2D		
6			71	POB2				83+78			1+77		78+77			71+72		
7				77+78				SPC1										
8				SPC2				83+78										
9				77+78														
10																		
	KAMIS						JUMAT						SABTU					
	X		XI		XII		X		XI		XII		X		XI		XII	
	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM	TE	MM
1	GTE1	JRDS	KMDI				TPRG			TA2D			TLK			DSMM	PPAV	
2	78	77	72				78			71+72			77+71			83	72	
3							TMCP											MDM
4							78											83
5	TED	OS	SACT					RKPC	GTE2		PLGT			SDMM		OCDG		
6	71	78	72					83+78	72		71+1			77		71+72		
7							Sholat Jumat											
8																		
9																		
10																		

NO	KODE	JAM	NAMA
1	1	8	Drs. Anton Sublyantoro
6	71	32	Endra Dwi Priyono, S.Pd.T
7	72	32	Penghayat Catur, S.T.
8	78	30	Sukandar
9	77	29	Ahmad Awajudin
10	83	15	Anis Srihardati, S.Kom

Prambanan, Juli 2014
Ketua Jurusan

Penghayat Catur P, S.T
NEM. 645708

Lampiran 5



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Prambanan

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

ALAMAT : Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, DIY

NIM : 11520241028

GURU PEMBIMBING : Anis Sri Hartati, S.Kom

FAK/JUR/PROD : FT/PTE/PTI

MATA PELAJARAN : Desain Multimedia

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Putu Sudira, M.P

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
1	Sabtu, 16 Agustus 2014	1. Perkenalan. 2. Menjelaskan pengertian multimedia secara etimologi	Guru dan siswa saling mengenal satu sama lain.	Siswa masih melakukan penyesuaian dengan lamanya waktu	Siswa diajak berdiskusi agar tidak bosan dan jenuh.

		3. Menjelaskan sejarah multimedia. 4. Menjelaskan manfaat multimedia		pembelajaran.	
2	Sabtu, 23 Agustus 2014	1. Mereview pelajaran sebelumnya 2. Menjelaskan secara singkat tools multimedia	Siswa mengetahui dan memahami macam-macam tool multimedia	Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajarn dilaksanakan.	Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan
3	Sabtu, 30 Agustus 2014	1. Mereview materi sebelumnya 2. Menjelaskan elemen-/komponene multimedia. 3. Menjelaskan macam-macam produk multimedia.	Siswa mengetahui dan memahami elemen/komponen dan berbagai jenis produk yang dihaikan dari multimedia	Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajarn dilaksanakan.	Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan
4	Sabtu, 13 September 2014	1. Melaksanakan ulangan harian dengan materi dari etimologi multimedia sampai produk-produk multimedia	Siswa mengerjakan soal ulangan harian yang diberikan oleh guru dengan baik dan tepat waktu.	Terdapat 3 siswa yang tidak masuk pada saat ulangan dikarenakan mengikuti lomba	Melaksanakan ulangan susulan dilain hari bagi siswa yang tidak mengikuti

					ulangan pada jam mata pelajaran tersebut.
--	--	--	--	--	---

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Putu Sudira, M.P
NIP. 196412311987021063

Guru Mata Pelajaran



Anis Sri Hartati, S.Kom
NBM. 967743

Mahasiswa PPL



Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Lampiran 6



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Prambanan

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

ALAMAT : Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, DIY

NIM : 11520241028

GURU PEMBIMBING : Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T

FAK/JUR/PROD : FT/PTE/PTI

MATA PELAJARAN : Komposisi Foto Digital

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Putu Sudira, M.P

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
1	Senin, 25 Agustus 2014	1. Menjelaskan pengertian fotografi. 2. Menjelaskan sejarah fotografi	Siswa mengetahui dan memahami pengertian, sejarah, dan jenis fotografi	Siswa masih melakukan penyesuaian dengan lamanya waktu	Siswa diajak berdiskusi agar tidak bosan dan jenuh.

		3. Menjelaskan jenis-jenis fotografi.		pembelajaran.	
2	Senin, 1 September 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mereview pelajaran sebelumnya 2. Menjelaskan jenis-jenis kamera 3. mempraktikkan foto di dalam ruangan. 	Siswa mengetahui dan memahami jenis-jenis kamera dan fungsinya dan berhasil mempraktikkan foto di dalam ruangan dengan hasil yang cukup baik.	Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajarn dilaksanakan.	Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan
3	Senin, 8 September 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mereview pelajaran sebelumnya 2. Menjelaskan jenis-jenis kamera 3. Mempraktikan foto di luar ruangan 	Siswa mengetahui dan memahami jenis-jenis kamera dan fungsinya dan berhasil mempraktikkan foto di luar ruangan dengan hasil yang cukup baik.	Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajarn dilaksanakan.	Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan
4	Senin, 15 September 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mereview pelajran sebelumnya 2. Menjelaskan alat bantu pemotretan 3. Menjelaskan alat bantu 	Siswa mengetahui dan memahami macam-macam alat bantu pemotretan dan pencahayaan serta berhasil mempraktikkan mengedit foto	Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajarn dilaksanakan dan beberapa komputer dalam kondisi rusak	Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan bagi

		pencahayaannya	dengan cara merubah		siswa yang
		4. Mempraktikan mengedit	background dengan hasil		komputernya rusak
		background foto	yang cukup baik.		dapat menggunakan
					laptop pribadi
					maupun bergantian
					dengan siswa yang
					lain atau bekerja
					kelompok.

Prambanan 17 September 2014

Mengetahui,

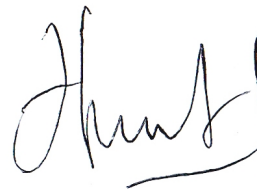
Dosen Pembimbing



Dr. Putu Sudira, M.P

NIP. 196412311987021063

Guru Pembimbing



Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T

NBM. 955510

Mahasiswa PPL



Dery Risma Fauziyyah

NIM. 11520241028

Lampiran 7



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

F02

untuk mahasiswa

NAMA SEKOLAH : SMK Muhammadiyah Prambanan

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

ALAMAT : Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman, DIY

NIM : 11520241028

GURU PEMBIMBING : Endra Dwi Priyono, S.Pd.T

FAK/JUR/PROD : FT/PTE/PTI

MATA PELAJARAN : Pengolahan Citra Digital

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Putu Sudira, M.P

NO	HARI/ TANGGAL	MATERI KEGIATAN	HASIL	HAMBATAN	SOLUSI
1	Senin, 25 Agustus 2014	1. Menjelaskan pengertian tipografi. 2. Menjelaskan sejarah	Siswa mengetahui dan memahami pengertian, sejarah, bentuk huruf dan	Siswa masih melakukan penyesuaian dengan lamanya waktu	Siswa diajak berdiskusi agar tidak bosan dan jenuh.

		<p>tipografi</p> <ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan bentuk huruf Menjelaskan pengukuran dalam tipografi. 	pengukuran dalam tipografi	<p>pembelajaran dan beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan</p>	
3	<p>Senin, 8 September 2014</p>	<ol style="list-style-type: none"> Mereview pelajaran sebelumnya Menjelaskan karakteristik fisik huruf Pedoman Penggunaan huruf Pemilihan Huruf. 	<p>Siswa mengetahui dan memahami karakteristik fisik, pedoman penggunaan, dan pemilihan huruf.</p>	<p>Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan.</p>	<p>Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan</p>
4	<p>Senin, 15 September 2014</p>	<ol style="list-style-type: none"> Mereview pelajaran sebelumnya Menjelaskan prinsip perancangan tipografi Mempraktikkan membuat papan nam toko/papan iklan menggunakan aplikasi adobe photoshop atau corel draw 	<p>Siswa mengetahui dan memahami prinsip perancangan tipografi dan berhasil mempraktikkan membuat papan toko atau papan iklan menggunakan adobe photoshop maupun corel draw dengan hasil yang cukup baik.</p>	<p>Beberapa siswa tidak fokus dan ramai selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dan beberapa komputer dalam kondisi rusak</p>	<p>Melakukan diskusi kelompok dan memberikan <i>reward</i> bagi siswa yang mendengarkan dan bagi siswa yang komputernya rusak dapat menggunakan laptop pribadi</p>

					maupun bergantian dengan siswa yang lain atau bekerja secara kelompok.
--	--	--	--	--	--

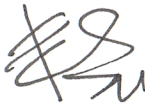
Prambanan, 17 September 2014

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL



Dr. Putu Sudira, M.P

Endra Dwi Priyono, S.Pd.T

Dery Risma Fauziyyah

NIP. 196412311987021063

NIM. 11520241028

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : DESAIN MULTIMEDIA
 KELAS / SEMESTER : XI/ 1
 MATERI POKOK : ETIMOLOGI MULTIMEDIA
 PERTEMUAN KE- : 1
 ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
 KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.1 Memahami etimologi multimedia.
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari.

C. INDIKATOR

- 1. Memahami sejarah dan definisi etimologi multimedia.
- 2. Memahami manfaat multimedia.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Siswa mampu bersikap aktif dalam pembelajaran etimologi multimedia
- 2. Siswa mampu bersikap toleran dalam memecahkan masalah yang berbeda.
- 3. Siswa mampu menjelaskan sejarah dan definisi etimologi multimedia dengan benar dan tepat.
- 4. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang komersial.
- 5. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang hiburan dan seni.
- 6. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang pendidikan.
- 7. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang perindustrian.
- 8. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang pendidikan.
- 9. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang teknik.
- 10. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang kesehatan.
- 11. Siswa mampu menjelaskan manfaat multimedia di bidang gambar dokumen.

E. MATERI AJAR

- 1. Sejarah dan Definisi Etimologi Multimedia
- 2. Manfaat Multimedia

F. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Modul Etimologi Multimedia.

G. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Metode pembelajaran dilakukan dengan metode pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning) dan permainan.

H. SUMBER BELAJAR

Sejarah dan Pengertian Multimedia diambil dari <http://iyanksicksoul.wordpress.com/2013/03/30/sejarah-dan-pengertian-multimedia/>

I. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	A. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. B. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. C. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai. D. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.	10 menit
Inti	1. Siswa diminta memperhatikan sejarah multimedia dan definisi etimologi multimedia (<i>Mengamati</i>) 2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan sejarah multimedia dan definisi etimologi multimedia (<i>Menanya</i>) 3. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan modul beserta tugas kelompok kepada masing - masing kelompok. 4. Pada tugas kelompok siswa diminta berdiskusi tentang manfaat multimedia. (<i>Menalar, Mencoba</i>). 5. Selama siswa berdiskusi, guru memperhatikan	70 menit

	<p>dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya.</p> <p>6. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan manfaat multimedia berdasarkan hasil diskusi dari masing.-masing kelompok yang telah ditambahkan oleh guru.</p> <p>7. Guru mengajukan pertanyaan ke semua siswa sebagai evaluasi, kemudian siswa yang bisa menjawab akan mengangkat tangannya.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan).</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang sejarah dan definisi etimologi multimedia.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan manfaat multimedia.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</p>	10 menit

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes lisan
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaran desain multimedia.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Mengemukakan pendapat yang diketahui tentang	Tanya Jawab	Selama pembelajaran

	materi etimologi multimedia.		
--	------------------------------	--	--

K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Tes Lisan:

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai tambahan.

Soal dan Kunci Jawaban :

No	Istilah (SOAL)	Contoh (KUNCI JAWABAN)
1.	Sebutkan pengertian multimedia secara etimologi !	Multi = banyak dan Media/Medium = perantara, penghubung sarana komunikasi.
2.	Jelaskan pengertian multimedia !	Multimedia adalah penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.
3.	Sebutkan 3 manfaat multimedia yang anda ketahui !	A. <i>Komersial</i> --> menarik perhatian dalam periklanan, untuk menawarkan menjual ide maupun dalam pelatihan dalam bentuk presentasi multimedia. B. <i>Hiburan dan seni rupa</i> --> untuk mengembangkan efek khusus dalam film dan animasi. C. <i>Pendidikan</i> --> multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis computer dan buku referensi seperti ensiklopedia dan almanacs yang memungkinkan pengguna melalui serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi. D. <i>Teknik</i> --> menciptakan Simulasi Komputer untuk sebagai hiburan dan pelatihan seperti pelatihan militer atau industri. E. <i>Perindustrian</i> --> di sektor industri, multimedia digunakan sebagai cara untuk

		<p>menyajikan informasi untuk membantu pemegang saham, rekan kerja dan atasan, bermanfaat untuk memberikan pelatihan karyawan, periklanan dan penjualan produk di seluruh dunia hampir tak terbatas melalui web berbasis teknologi.</p> <p>F. <i>Kesehatan</i> --> digunakan oleh dokter untuk mensimulasikan bagaimana tubuh manusia yang terkena penyakit menular oleh virus dan bakteri dan kemudian mengembangkan teknik untuk mencegahnya dengan melihat virtual operasi.</p> <p>G. <i>Gambar Dokumen</i> --> Pengambil foto copy / dokumen dan mengkonversi ke dalam format digital.</p>
--	--	--

Metode Penilaianan :
Setiap siswa yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diajukan oleh guru akan mendapat tambahan nilai 5.

Prambanan, 16 Agustus 2014

Mengetahui/menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Anis Sri Hartati, S.Kom
NBM. 967.743

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Modul Desain Multimedai

ETIMOLOGI MULTIMEDIA

1. Sejarah Multimedia

Istilah multimedia berawal dari theater. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu media seringkali disebut pertunjukan multimedia. Dimana pertunjukan multimedia mencakup monitor video, synthesized band dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan.

Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya Hypercard oleh Apple pada tahun 1987 dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak Audio Visual Connection (AVC) dan video adapter card bagi PS/2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Sehingga pada tahun 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk dan system multimedia di pasaran

2. Definisi Etimologi Multimedia

Secara etimologi, multimedia berasal dari 2 kata yaitu multi yang artinya banyak dan media/medium yang artinya perantara, penghubung sarana komunikasi.

Definisi Multimedia menurut beberapa ahli :

- 1 Rosch, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari komputer dan video
- 2 McComick, 1996 : Multimedia adalah Kombinasi dari tiga elemen: suara, gambar, dan teks
- 3 Turban dan kawan-kawan, 2002 : Multimedia adalah Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar
- 4 Robin dan Linda, 2001 : Multimedia adalah Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.
- 5 Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Hofstetter 2001).

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda dalam menyampaikan informasi berbentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

3. Manfaat Multimedia

Multimedia memiliki manfaat yang beragam, seperti penggunaan dibawah ini :

- a. *Komersial* --> menarik perhatian dalam periklanan, untuk menawarkan menjual ide maupun dalam pelatihan dalam bentuk presentasi multimedia.
- b. *Hiburan dan seni rupa* --> untuk mengembangkan efek khusus dalam film dan animasi.
- c. *Pendidikan* --> multimedia digunakan untuk memproduksi pelatihan berbasis computer dan buku referensi seperti ensiklopedia dan almanacs yang memungkinkan pengguna melalui serangkaian modul presentasi, teks tentang topik tertentu, dan gambar yang terkait dalam berbagai format informasi.
- d. *Teknik* --> menciptakan simulasi komputer sebagai hiburan dan pelatihan seperti pelatihan militer atau industri.
- e. *Perindustrian* --> di sektor industri, multimedia digunakan sebagai cara untuk menyajikan informasi untuk membantu pemegang saham, rekan kerja dan atasan, bermanfaat untuk memberikan pelatihan karyawan, periklanan dan penjualan produk di seluruh dunia hampir tak terbatas melalui web berbasis teknologi.
- f. *Kesehatan* --> digunakan oleh dokter untuk mensimulasikan bagaimana tubuh manusia yang terkena penyakit menular oleh virus dan bakteri dan kemudian mengembangkan teknik untuk mencegahnya dengan melihat virtual operasi.
- g. *Gambar Dokumen* --> Pengambil foto copy / dokumen dan mengkonversi ke dalam format digital.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : DESAIN MULTIMEDIA
 KELAS / SEMESTER : XI/ 1
 MATERI POKOK : ETIMOLOGI MULTIMEDIA (TOOL MM)
 PERTEMUAN KE- : 2
 ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.1 Memahami etimologi multimedia.
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap berbagai media dalam kehidupan sehari-hari.

C. INDIKATOR

- 1. Terlibat aktif dalam pembelajaran etimologi (tools) multimedia.
- 2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
- 3. Memahami tools multimedia dan penggunaannya.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Siswa mampu bersikap aktif dalam pembelajaran etimologi (tools) multimedia
- 2. Siswa mampu bersikap toleran dalam memecahkan masalah yang berbeda.
- 3. Siswa mampu menjelaskan pengertian tools multimedia secara benar dan tepat.
- 4. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Macromedia Dreamweaver* dan kegunaannya.
- 5. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Windows Movie Maker* dan kegunaannya.
- 6. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Adobe Photoshop* dan kegunaannya.
- 7. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Corel Draw* dan kegunaannya.
- 8. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Autocad* dan kegunaannya.
- 9. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Microsoft Office* dan kegunaannya.
- 10. Siswa mampu menjelaskan pengertian *WEB* dan kegunaannya.
- 11. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Winamp* dan kegunaannya.
- 12. Siswa mampu menjelaskan pengertian *Videosoft Video Converter Ultimate* dan kegunaannya.
- 13. Siswa mampu menjelaskan pengertian *GOM Player* dan kegunaannya.

E. MATERI AJAR

- 1. Tools multimedia dan penggunaannya

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Modul Etimologi Multimedia.

G. METODE / MODEL PEMBELAJAN

Metode pembelajaran dilakukan dengan metode pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning) dan permainan.

H. SUMBER BELAJAR

- 10 Tool-tools multimedia diakses dari <http://qwaycastle.blogspot.com/2011/03/10-tools-tools-multimedia.html>.
- Tools Multimedia diakses dari <http://mawardy-alkotamby.blogspot.com/2012/06/tools-multimedia.html>.
- Tools Pada Multimedia diakses dari <http://dwiasihrahaayu.blogspot.com/2014/01/tools-pada-multimedia.html>

I. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai.4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">1. Siswa diminta memperhatikan tools multimedia (<i>Mengamati</i>)2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pengertian tools multimedia (<i>Menanya</i>)	70 menit

	<p>3. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan modul beserta tugas kelompok kepada masing - masing kelompok.</p> <p>4. Pada tugas kelompok siswa diminta berdiskusi tentang tools multimedia. (<i>Menalar, Mencoba</i>).</p> <p>5. Selama siswa berdiskusi, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya.</p> <p>6. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan tools multimedia berdasarkan hasil diskusi dari masing.-masing kelompok yang telah ditambahkan oleh guru.</p> <p>7. Guru mengajukan pertanyaan ke semua siswa sebagai evaluasi, kemudian siswa yang bisa menjawab mengangkat tangannya.</p> <p>➤ Catatan:</p> <p>Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan).</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang tools multimedia.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan manfaat multimedia.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</p>	10 menit

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tulis
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaran desain multimedia.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
2.	Pengetahuan a. Menggemukakan pendapat yang diketahui tentang tools multimedia.	Tanya Jawab	Selama pembelajaran

K. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Tes Tulis:

Guru akan membrikan pertanyaan kepada siswa kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai tambahan.

Soal dan Kunci Jawaban :

No	Istilah (SOAL)	Contoh (KUNCI JAWABAN)
1.	Jelaskan pengertian tools multimedia !	Tools multimedia adalah alat bantu berupa perangkat lunak yang digunakan untuk membuat/menggabungkan konten multimedia (audio, video, teks, gambar, animasi) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.
2.	Sebutkan 5 macam tools multimedia yang anda ketahui !	Macromedia Dreamweaver, Windows Movie Maker, Adobe Photoshop, Corel Draw, Autocad, Microsoft Office, Web, Winamp, Videosoft Video Converter Ultimate, GOM Player, Steinberg Nuendo
3.	Apa fungsi dari tools multimedia berikut : a. Adobe Photoshop b. Autocad c. Windows Movie Maker d. Steinberg Nuendo	A. Adobe Photoshop --> untuk mengedit foto/gambar dan pembuatan efek. B. Autocad --> pembentukan model dua dan tiga dimensi C. Windows Movie Maker --> menciptakan sebuah film, capture video dan membuat atau merancang sebuah alur video. D. Steinberg Nuendo --> melakukan proses tracking, editing dan mixing

4,	Sebutkan 5 macam program microsoft office dan penggunaannya !	<p>✓ Microsoft word --> Kegunaannya yaitu untuk mengolah data kata, contoh membuat surat, publikasi, makalah, proposal dan lain sebagainya.</p> <p>✓ Microsoft excel --> Kegunaannya adalah sebagai software pengolah data angka seperti untuk mengurutkan data, menjumlah sub total dan grand total, mengedit teks secara langsung di sel dan sebagainya.</p> <p>✓ Microsoft power point --> Kegunaannya untuk membantu kita mempresentasikan laporan. Maksudnya powerpoint bisa menyusun bahan presentasi dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu yang singkat.</p> <p>✓ Microsoft acces --> Sering digunakan oleh para programmer untuk membuat sebuah sistem buatan sendiri untuk menangani pembuatan dan manipulasi data. Access juga dapat digunakan sebagai sebuah basis data untuk aplikasi Web dasar yang disimpan di dalam server yang menjalankan Microsoft Internet Information Services (IIS) dan menggunakan Microsoft Active Server Pages (ASP).</p> <p>✓ Microsoft info part --> Digunakan untuk membuat dan menampilkan</p>
----	---	--

		<p>dokumen XML dengan dukungan terhadap skema XML yang didefinisikan sendiri. Aplikasi ini juga dapat dikonfigurasi agar dapat terhubung terhadap sistem eksternal dengan menggunakan XML Web Services melalui Microsoft XML Parser (MSXML) dan SOAP Toolkit.</p> <p>✓ Microsoft outlook --> Digunakan untuk mengirim dan membaca surat-e. Selain itu program ini juga memiliki fungsi kalender, jadwal kerja, catatan, dan jurnal. Bila digunakan bersama dengan Microsoft Exchange Server, Outlook dapat menyediakan akses kotak surat, kalender, dan jadwal bersama. Namun karena banyak lubang keamanan dalam Outlook, program ini sering digunakan untuk memasukkan virus, misalnya lewat attachment surat-e. Beberapa contoh virus yang disebarkan lewat cara ini adalah Melissa dan Sobig.</p> <p>✓ Microsoft publisher --> Digunakan untuk Desktop publishing.</p>
--	--	--

Metode Penilaianan :

Soal 1 = 3

Soal 2 = 10

Soal 3 = 12

Soal 4 = 15

Total Skor = 3 + 10 + 12 + 15 = 40

Prambanan, 23 Agustus 2014

Mengetahui/menyetujui,

Guru Mata Pelajaran



Anis Sri Hartati, S.Kom

NBM. 967.743

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah

NIM. 11520241028

TOOLS MULTIMEDIA

Tools adalah alat dan multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video. Jadi, tools multimedia adalah alat bantu berupa perangkat lunak yang digunakan untuk membuat/menggabungkan konten multimedia (audio, video, teks, gambar, animasi) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, multimedia juga digunakan dalam dunia game. Berikut ini adalah beberapa tools multimedia sebagai berikut :

A. *Macromedia Dreamweaver*

Sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web. Dreamweaver lebih mudah digunakan untuk orang yang menyukai kode-kode HTML secara manual atau orang yang menyukai pekerjaan lingkungan secara visual dalam melakukan editing karena menyediakan tool-tool yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman dalam mendesain web.

B. *Windows Movie Maker*

Windows movie maker adalah salah satu software bawaan microsoft windows xp yang digunakan untuk menciptakan sebuah film, capture video dan membuat atau merancang sebuah alur video. Fasilitas yang dimiliki oleh Windows Movie Maker ini masih terbatas apabila dibandingkan dengan software pengolah video lainnya seperti adobe premiere, pinnacle, vegas video.

C. *Adobe Photoshop*

Software ini digunakan untuk mengedit foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan. Contoh-contoh kegunaan photoshop yang sering digunakan oleh kita sebagai berikut : Graphic Designer, Web Designer, Photo Grapher, Public Speaker, Secretary, Stundents, Hobbyst. Versi-Versi adobe photoshop : Photoshop 5, 6, 7, 8, cs2, cs3, cs4, cs5 dan yang terbaru adalah adobe photoshop CS6.

D. *Corell Draw*

Sebuah program komputer untuk melakukan editing berbasis vektor. Program ini sering digunakan untuk menyelesaikan perkerjan di bidang

publikasi atau percetakan maupun bidang yang lain yang butuh proses visualisasi.

E. Autocad

Sebuah program yang digunakan dalam pembentukan model dua dan tiga dimensi atau lebih yang juga sering dikenal sebagai “Computer-aided drafting and design program” (CAD).

F. Microsoft Office

Microsoft office adalah suatu program yang sering digunakan user karena dengan kegunaannya yang multi fungsi. Microsoft office sendiri sudah mengeluarkan beberapa versi mulai dari office 98, 2000, 2003, 2007, 2010, 2013. Microsoft office pun terbagi menjadi beberapa aplikasi/program yang kegunaannya berbeda-beda yaitu :

- ✓ Microsoft word --> Kegunaannya yaitu untuk mengolah data kata, contoh membuat surat, publikasi, makalah, proposal dan lain sebagainya.
- ✓ Microsoft excel --> Kegunaannya adalah sebagai software pengolah data angka seperti untuk mengurutkan data, menjumlah sub total dan grand total, mengedit teks secara langsung di sel dan sebagainya.
- ✓ Microsoft power point --> Kegunaannya untuk membantu kita mempresentasikan laporan. Maksudnya powerpoint bisa menyusun bahan presentasi dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik dalam waktu yang singkat.
- ✓ Microsoft acces --> Sering digunakan oleh para programmer untuk membuat sebuah sistem buatan sendiri untuk menangani pembuatan dan manipulasi data. Access juga dapat digunakan sebagai sebuah basis data untuk aplikasi Web dasar yang disimpan di dalam server yang menjalankan Microsoft Internet Information Services (IIS) dan menggunakan Microsoft Active Server Pages (ASP).

- ✓ Microsoft info part --> Digunakan untuk membuat dan menampilkan dokumen XML dengan dukungan terhadap skema XML yang didefinisikan sendiri. Aplikasi ini juga dapat dikonfigurasi agar dapat terhubung terhadap sistem eksternal dengan menggunakan XML Web Services melalui Microsoft XML Parser (MSXML) dan SOAP Toolkit.
- ✓ Microsoft outlook --> Digunakan untuk mengirim dan membaca surat-e. Selain itu program ini juga memiliki fungsi kalender, jadwal kerja, catatan, dan jurnal. Bila digunakan bersama dengan Microsoft Exchange Server, Outlook dapat menyediakan akses kotak surat, kalender, dan jadwal bersama. Namun karena banyak lubang keamanan dalam Outlook, program ini sering digunakan untuk memasukkan virus, misalnya lewat attachment surat-e. Beberapa contoh virus yang disebarkan lewat cara ini adalah Melissa dan Sobig.
- ✓ Microsoft publisher --> Digunakan untuk Desktop publishing.

G. WEB

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

H. Winamp

Winamp merupakan perangkat lunak pemutar media. Winamp pertama kali dikeluarkan oleh Justin Frankel pada tahun 1996. Versi-versi winamp :Versi Awal, Winamp 1, Winamp 2, Winamp 3, Winamp 5.

I. Videosoft Video Converter Ultimate

Software ini adalah software video converter. Aplikasi ini dapat mengkonversi semua format video dan audio kecepatan super cepat dan kualitas yang sangat baik.

J. Gom Player

Gom Player adalah software pemutar video yang mendukung lebih banyak codec daripada Windows Media Player Standard. Adapun built-in codecnya antara lain : AC3, OGG, XVID, DIV1, DIV2, DIV3, DIV4, DIV5, DIV6, DIVX, DX50, MP41, MP42, MP43, H263, AP41, MPG4, MP4S, M4S2, MP4V, BLZO, MJPG, RMP4, DXGM, H264.

K. Steinberg Nuendo

Steinberg Nuendo adalah salah satu software yang paling sering digunakan oleh studio rekaman untuk melakukan proses tracking, editing dan mixing. Dengan software ini, seseorang dapat mempelajari dan melakukan sendiri semua proses yang dilakukan oleh para sound enginer studio musik di rumah /kamar sendiri.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : DESAIN MULTIMEDIA
 KELAS / SEMESTER : XI/ 1
 MATERI POKOK : PRODUK-PRODUK MULTIMEDIA
 PERTEMUAN KE- : 3
 ALOKASI WAKTU : 2 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI) :

- KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar (KD):

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.

- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.2 Memahami produk-produk multimedia.
- 4.2 Menyajikan contoh-contoh produk multimedia.

C. INDIKATOR

- 1. Terlibat aktif dalam pembelajaran produk-produk multimedia.
- 2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
- 3. Memahami elemen multimedia.
- 4. Mengidentifikasi contoh produk multimedia.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Siswa mampu bersikap aktif dalam pembelajaran produk-produk multimedia.
- 2. Siswa mampu bersikap toleran dalam memecahkan masalah yang berbeda.
- 3. Siswa mampu memahami elemen multimedia berupa teks, grafis, audio, video, dan animasi.
- 4. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media teks.
- 5. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media audio.
- 6. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media video.
- 7. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media animasi.
- 8. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media graph/image.
- 9. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media interactivity.

10. Siswa mampu mengidentifikasi contoh produk multimedia dalam hal media special effects.

E. MATERI AJAR

- 1. Elemen multimedia.
- 2. Produk-Produk Multimedia.

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Modul Produk-Produk Multimedia.

G. METODE / MODEL PEMBELAJAN

Metode pembelajaran dilakukan dengan metode pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning) dan permainan.

H. SUMBER BELAJAR

- Pengertian Multimedia Dan Elemen Multimedia diakses dari <http://pengertianjaringankomputer.wordpress.com/2011/12/04/pengertian-multimedia-dan-elemen-multimedia/>
- Elemen-Element Multimedia diakses dari <http://icttops.blogspot.com/2012/11/elemen-elemen-multimedia.html>.
- Kumpulan Materi Multimedia diakses dari <http://gudangtugasmultimedia.blogspot.com/2011/10/multimedia-content-production.html>.

J. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<div>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</div> <div>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.</div> <div>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai.</div> <div>4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan</div>	10 menit

	pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari.	
Inti	<div><div><div>1. Siswa diminta memperhatikan elemen-elemen multimedia (<i>Mengamati</i>)</div><div>2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan elemen multimedia (<i>Menanya</i>)</div><div>3. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dan memberikan modul beserta tugas kelompok kepada masing - masing kelompok.</div><div>4. Pada tugas kelompok siswa diminta berdiskusi tentang contoh produk multimedia. (<i>Menalar, Mencoba</i>).</div><div>5. Selama siswa berdiskusi, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya.</div><div>6. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan materi produk-produk multimedia berdasarkan hasil diskusi dari masing.-masing kelompok yang telah ditambahkan oleh guru.</div><div>7. Guru mengajukan pertanyaan ke semua siswa sebagai evaluasi, kemudian siswa yang bisa menjawab mengangkat tangannya.</div></div><div>➤ Catatan: Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan).</div></div>	70 menit
Penutup	<div><div>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang produk-produk multimedia.</div><div>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan produk-produk multimedia.</div></div>	10 menit

	3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.	
--	--	--

K. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tulis
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran desain multimedia.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan b. Mengemukakan pendapat yang diketahui tentang tools multimedia.	Tanya Jawab	Selama pembelajaran

L. INSTRUMEN PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Tes Tulis:

Guru akan membrikan pertanyaan kepada siswa kemudian siswa menjawab pertanyaan yang diajukan. Siswa yang bisa menjawab dengan benar akan mendapatkan nilai tambahan.

Soal dan Kunci Jawaban :

A. Isian Singkat

No	Istilah (SOAL)	Contoh (KUNCI JAWABAN)
1.	Unsur dalam elemen multimedia yang dapat bergerak disebut	Unsur dinamik
2.	Unsur dalam elemen multimedia yang tidak dapat bergerak disebut	Unsur statik

3.	Data dalam bentuk karakter yang digunakan untuk menyampaikan informasi disebut	Teks
4.	Gabungan dari berbagai media (teks, grafik, audio, dan sebagainya) dalam satu medium disebut	Video
5.	Dalam istilah komputer, kita mengenal 2 jenis teks, yaitu ... dan	Plain text (teks yang sederhana) dan MIME text
6.	Contoh produk multimedia dalam bentuk audio/suara adalah	Rekaman suara, musik, suara latar/background
7.	Citra benda yang dihasilkan atas upaya manusia dalam mereproduksi kemiripan dari suatu obyek yang biasanya obyek-obyek fisik/nyata disebut	Gambar/Image
8.	Contoh media interactivity adalah	Media pembelajaran
9.	Film kartu merupakan salah satu contoh dari produk multimedia yaitu	Media Animasi
10.	Salah satu contoh produk media special effects adalah	Pertunjukan musik dengan menggunakan sinar laser, kembang api, asap.

B. Uraian :

No.	Soal	Jawaban
-----	------	---------

1.	Sebutkan dan jelaskan secara singkat elemen multimedia !	<p>a. Teks = Data dalam bentuk karakter untuk menyampaikan informasi.</p> <p>b. Grafik = Elemen yang memberikan penekanan secara visual terhadap sesuatu presentasi.</p> <p>c. Audio atau bunyi = sesuatu yang dihasilkan oleh getaran molekul atau udara (gelombang bunyi) disekeliling kita.</p> <p>d. Video = gabungan dari berbagai media (teks, grafik, audio, dan sebagainya) dalam satu medium. Video membawa unsur realistik atau keadaan sebenar kepada pengguna sehingga dapat mempengaruhi perasaan emosi pengguna lebih nyata.</p> <p>e. Animasi = suatu seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak.</p>
2.	Sebutkan kegunaan grafik !	<p>a. Meningkatkan penekanan sesuatu informasi.</p> <p>b. Menarik perhatian pengguna/pembaca.</p> <p>c. Mengilustrasikan sebuah konsep.</p> <p>d. Latar belakang bagi sesuatu konsep.</p>
3.	Berilah contoh produk-produk multimedia !	<p>a. Media Teks = Spanduk, Iklan, Pamflet, poster</p> <p>b. Media Audio = rekaman suara, musik, suara latar</p> <p>c. Media Video = video tutorial menggunakan aplikasi adobe flash.</p> <p>d. Media Animasi = Film Kartun</p> <p>e. Media Gambar/Image = gambar, lukisan, gambar foto, ilustrasi.</p> <p>f. Media Interactivity = Media pembelajaran</p> <p>g. Media Special Effects = pertunjukan</p>

		musik dengan menggunakan sinar laser, kembang api, asap.
--	--	---

Metode Penilaianan :

A. Soal isian singkat :

No. Soal	Skor	No Soal	Skor
1.	1	6.	1
2.	1	7.	1
3.	1	8.	1
4.	1	9.	1
5.	1	10.	1

Total Skor I = 10

B. Soal Uraian :

Soal 1 = 5

Soal 2 = 5

Soal 3 = 5

Total Skor II = 5 + 5 + 5 = 15

Nilai Total = (Total Skor I + Total Skor II) x 4 = 100

Prambanan, 30 Agustus 2014

Mengetahui/menyetujui,

Guru Mata Pelajaran



Anis Sri Hartati, S.Kom

NBM. 967.743

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah

NIM. 11520241028

PRODUK-PRODUK MULTIMEDIA

I. Komponen/Elemen Multimedia



Teknologi multimedia mulai diperkenalkan pada pertengahan tahun 80-an dan telah membuka dimensi baru dalam Teknologi Informasi. Teknologi multimedia telah membawa satu perubahan drastis pada industri media karena kemampuannya menyatukan kelebihan televisi sebagai alat audio visual dan kekuatan teknologi mesin cetak dan kemampuan teknologi interaktif komputer.

Unsur dinamik :

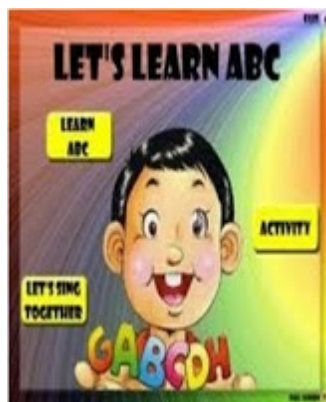
- benda-benda yang bergerak atau mengubah, meliputi: audio, video dan animasi

Unsur statik :

- benda-benda yang tidak bergerak, meliputi : teks dan grafik

Terdapat 5 elemen multimedia penting yang mendasar pada yaitu:

a. Teks



- Merupakan salah satu media utama yang diperlukan dalam sebuah perisian multimedia sama ada sebagai:
 - ☐ Menu utama
 - ☐ Sistem navigasi (navigation)
 - ☐ Tujuan penyampaian sesuatu isi kandungan perisian.

Data dalam bentuk karakter untuk menyampaikan informasi. Memiliki berbagai jenis dan bentuk tulisan yang bisa memberi daya tarik dan penyampaian informasi. Teks digunakan untuk :

- Menerangkan cara kerja sesuatu aplikasi.
- Membantu pengguna aplikasi.
- Menyebarkan informasi.

b. Grafis



Elemen paling penting yang memberikan penekanan sesuatu presentasi secara visual. Kegunaan grafik:

- e. Meningkatkan penekanan suatu informasi.
- f. Menarik perhatian pengguna/pembaca.
- g. Mengilustrasikan sebuah konsep.
- h. Latar belakang untuk suatu konsep.

c. Audio



Audio atau bunyi adalah sesuatu yang dihasilkan oleh getaran molekul atau udara (gelombang bunyi) disekeliling kita . Audio dapat membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif (misalnya: penggunaan suara latar atau kesan audio khusus). Membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu tayangan dan membantu meningkatkan daya tarik terhadap isi yang di presentasikan.

d. Video



Video adalah gabungan dari berbagai media (teks, grafik, audio, dan sebagainya) dalam satu medium. Video membawa unsur realistik atau keadaan sebenarnya kepada pengguna sehingga dapat mempengaruhi perasaan emosi pengguna lebih nyata. Alat yang digunakan antara lain : kamera video, Camcorder (pita video), video capture card dll. Software untuk mengolah video adalah Adobe Premiere, Video Fusion, Ulead Media Pro, Movie Maker dan lain-lain.

e. Animasi

Animasi adalah suatu seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi berfungsi sebagai media yang dapat membantu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan juga dinamis menjadi mudah dipahami.

II. Produk Multimedia

A. Media Teks

Teks adalah data dalam bentuk karakter, dalam hal ini masuk dalam kode ASCII (American Standard Code for Information Interchange) dan ASCII Extension seperti UNICODE murni. Dalam peristilahan komputer kita mengenal 2 jenis teks, yaitu : plain text atau teks yang sederhana (Notepad) dan Teks yang diketik berjenis MIME Text, yaitu teks yang tidak terenkripsi dan tidak mengandung berbagai informasi berkaitan dengan sifat dan karakter dari teks, seperti teks yang mengandung informasi font, Link, image dan lainnya. Contoh : Tulisan dalam spanduk atau poster

B. Media Audio

Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran benda. Getaran suatu benda yang berupa sinyal analog dengan amplitudo yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara berhubungan erat dengan rasa “mendengar”. Suara/bunyi biasanya merambat melalui udara. Suara/bunyi

tidak bisa merambat melalui ruang hampa. Berdasarkan frekuensi, suara dibagi menjadi:

- Infrasound 0Hz – 20 Hz
- Pendengaran manusia 20Hz – 20 KHz
 - a) Manusia membuat suara dengan frekuensi : 50Hz – 10KHz.
 - b) Sinyal suara musik memiliki frekuensi : 20Hz – 20Khz.
- Ultrasound 20KHz – 1 GHz
- Hypersound 1GHz – 10 THz

Produk media audio antara lain rekaman suara, music, suara latar

C. Media Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Berkaitan dengan “penglihatan dan pendengaran”. Aplikasi video pada multimedia mencakup banyak aplikasi.

- Entertainment: roadcast TV, VCR/DVD recording
- Interpersonal: video telephony, video conferencing
- Interactive: windows

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dikalangan masyarakat kita. Pesan yang disajikan bias bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti cerita). Contoh : video tutorial menggunakan aplikasi adobe flash.

D. Media Animasi

Animasi merupakan suatu rangkaian gambar diam secara inbetween dengan jumlah yang banyak yang apabila kita proyeksikan akan terlihat seolah-olah hidup (bergerak). Contoh : film kartun shaun the sheep, micky mouse, Donald bebek, dll. Animasi juga merupakan tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau karya seni 3-D atau posisi model untuk menciptakan sebuah ilusi gerakan.

Di era teknologi banyak software komputer yang *men-support* dalam pembuatan animasi seperti : Director, Adobe ImageReady, Flash, 3d max, ulead Cool 3D studio. Animasi tidak hanya untuk film kartun saja, dapat juga kita gunakan untuk media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya

yang tidak dapat dijangkau dengan life melalui kamera foto atau video, contoh misalnya membuat film proses terjadinya tsunami, atau proses terjadinya gerhana matahari, ini akan sulit ditempuh dengan pengambilan gambar langsung melalui kamera.

E. Media Graph / Image

Gambar adalah citra atau bayangan atau imaji benda yang dihasilkan atas upaya manusia dalam mereproduksi kemiripan dari suatu obyek, biasanya obyek-obyek fisik/nyata. Gambar juga bisa diartikan sebagai suatu tampilan yang memiliki karakter sebagai representasi spatial atau cerminan dari suatu objek. Contoh produk graph/image adalah gambar, lukisan, gambar foto, ilustrasi.

F. Media Interactivity

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio, dan lain-lain. Contoh : Media pembelajaran.

G. Media Special Effect

Special effects atau Efek Spesial banyak digunakan di dalam dunia film, pertelevisian dan hiburan. . Efek spesial tidak hanya berwujud gambar, tetapi memiliki pengertian luas. Contoh produk special effect ialah pertunjukan musik dengan menggunakan sinar laser, kembang api, asap.

Sumber Materi :

(M wildan.2011. kumpulan materi mumed

<http://gudangtugasmultimedia.blogspot.com/2011/10/multimedia-content-production.html>)

(Dummy jie/2011 pengertian dan elemen mulmed.

<http://pengertianjaringankomputer.wordpress.com/2011/12/04/pengertian-multimedia-dan-elemen-multimedia/> dan

<http://icttops.blogspot.com/2012/11/elemen-elemen-multimedia.html>).

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : KOMPOSISI FOTO DIGITAL
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATERI POKOK : PENGENALAN FOTOGRAFI
 PERTEMUAN KE- : 1
 ALOKASI WAKTU : 4 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.1. Menganalisis jenis-jenis fotografi.
- 4.1 Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Terlibat aktif dalam pembelajaran teknologi aplikasi web
2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
3. Memahami pengertian fotografi
4. Memahami sejarah fotografi
5. Menyebutkan jenis-jenis fotografi
6. Memahami jenis-jenis fotografi

D TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan praktik dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran komposisi foto digital ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menjelaskan pengertian fotografi
2. Menjelaskan sejarah fotografi
3. Menjelaskan jenis fotografi photo journalism dan kegunaannya
4. Menjelaskan jenis fotografi documentary photography dan kegunaannya
5. Menjelaskan jenis fotografi action photography dan kegunaannya
6. Menjelaskan jenis fotografi macro photography dan kegunaannya
7. Menjelaskan jenis fotografi glamour photography dan kegunaannya
8. Menjelaskan jenis fotografi aerial photography dan kegunaannya
9. Menjelaskan jenis fotografi underwater photography dan kegunaannya
10. Menjelaskan jenis fotografi art photography dan kegunaannya
11. Menjelaskan jenis fotografi advertising photography dan kegunaannya
12. Menjelaskan jenis fotografi travel photography dan kegunaannya
13. Menjelaskan jenis fotografi wedding photography dan kegunaannya
14. Menjelaskan jenis fotografi fashion photography dan kegunaannya
15. Menjelaskan jenis fotografi food photography dan kegunaannya
16. Menjelaskan jenis fotografi fine art photography dan kegunaannya
17. Menjelaskan jenis fotografi landscape photography dan kegunaannya
18. Menjelaskan jenis fotografi wildlife photography dan kegunaannya

- 19. Menjelaskan jenis fotografi street photography dan kegunaannya
- 20. Menjelaskan jenis fotografi infra red photography dan kegunaannya

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Pengertian Fotografi
- 2. Sejarah Fotografi
- 3. Jenis-jenis Fotografi

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning).

G. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Power Point
- 2. LCD
- 3. Proyektor

SUMBER BELAJAR

- 1. Modul komposisi foto digital
- 2. <http://spotblogdoth.blogspot.com/2013/01/pengertian-dan-jenis-jenis-fotografi.html>
- 3. <http://9ninefotoframe.wordpress.com/apa-itu-fotografi/jenis-jenis-dan-pengertian-fotografi/>
- 4. <http://kelasfotografi.wordpress.com/2013/08/25/pengertian-dan-sejarah-singkat-fotografi/>

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke - 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran 2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap	10 menit

	<p>disiplin</p> <p>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai</p> <p>4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari</p>	
Inti	<p>1. Siswa diminta memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian dan sejarah fotografi (<i>Mengamati</i>)</p> <p>2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pengertian dan sejarah fotografi dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)</p> <p>3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (<i>Menanya</i>)</p> <p>4. Siswa diminta memberikan pendapat mengenai kegunaan dari setiap jenis-jenis fotografi. Guru memberikan penjelasan jenis-jenis fotografi. Guru memberikan contoh jenis-jenis fotografi dan siswa diminta untuk memberikan contoh lainnya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyebutkan kegunaan dari setiap jeni fotografi. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan sesuai perintah. (<i>Menalar,Mencoba</i>).</p> <p>5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya</p> <p>6. Beberapa siswa (tidak harus terbaik) diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa diminta untuk mengamati hasil penyelesaian masalah yang telah disampaikan, kemudian dengan menggunakan penalarannya, siswa diarahkan untuk menganalisa kebenaran, menanggapi dan menyempurnakan apa yang telah</p>	115 menit

	<p>dipresentasikan, serta membuat kesimpulan yang berhubungan dengan kegunaan dari setiap jenis fotografi. (<i>Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring</i>)</p> <p>7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan kegunaan fotografi berdasarkan hasil review terhadap presentasi salah satu siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang jenis-jenis fotografi dan kegunaannya.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan jenis-jenis fotografi dan kegunaannya.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</p>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis,praktik
- 2. Prosedur penilaian :

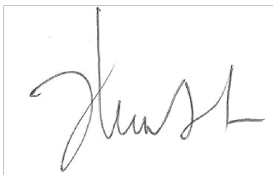
No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <p>b. Terlibat aktif dalam pembelajaran komposisi foto digital</p> <p>c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p> <p>d. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.</p>	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>b. Menjelaskan kembali pengertian dan sejarah fotografi.</p>	Pengamatan dan tanya jawab	Selama pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
3.	Keterampilan a. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi pengenalan fotografi	praktik	Penyelesaian tugas

- Sikap : kejujuran, disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya dengan nilai **rata-rata maksimal 4,4 (predikat A, kriteria Amat Baik)**
- Pengetahuan : diambil dari hasil tanya jawab selama pembelajaran dan buku catatan siswa dengan **nilai maksimal 100.**
- Keterampilan : diambil dari nilai praktek foto di dalam ruangan dengan kriteria kejelasan objek, pencahayaan, dan hasil foto. **Nilai maksimal 100**

Prambanan, 25 Agustus 2014

Mengetahui/menyetujui,
Guru Mata Pelajaran,



Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T
NBM. 955 510

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Modul Komposisi Foto Digital 1

PENGENALAN FOTOGRAFI

A. Pengertian Fotografi

Fotografi dalam bahasa Inggris yaitu *photography*. Kata fotografi tersebut berasal dari bahasa Yunani yaitu “Photos” yang artinya cahaya dan “Grafo” yang artinya melukis. Secara singkat fotografi dapat diartikan adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya sedangkan secara luas dapat diartikan sebagai proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek pada media yang peka cahaya. Alat untuk menangkap cahaya tersebut disebut kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Agar gambar yang dihasilkan mempunyai intensitas cahaya yang tepat, maka digunakan alat ukur berupa *lightmeter*. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (ISO Speed), Diafragma (Aperture), dan Kecepatan Rana (Speed). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (Exposure). Di era fotografi digital dimana film tidak digunakan, maka kecepatan film yang semula digunakan berkembang menjadi Digital ISO.



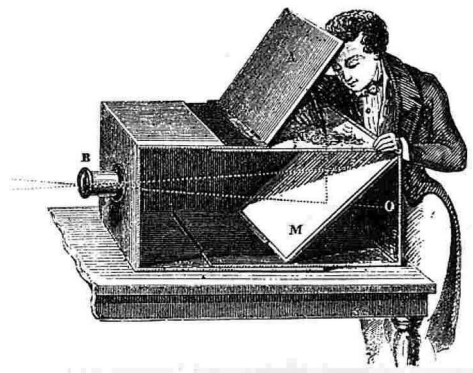
ISO pada kamera digital, adalah ukuran tingkat sensitifitas sensor kamera terhadap cahaya

B. Sejarah Fotografi

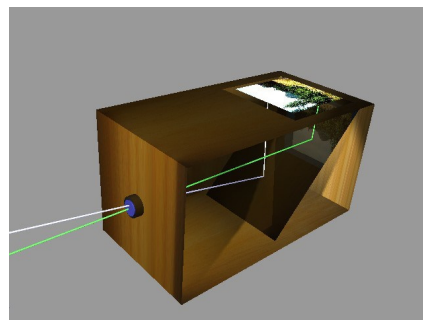
Awal kelahiran fotografi dimulai pada abad ke-19, tepatnya pada tahun 1839. Pada saat itu, di Perancis dinyatakan secara resmi bahwa fotografi adalah sebuah terobosan teknologi. Akan tetapi sebenarnya, sejarah fotografi sudah bermula jauh sebelum Masehi. Pada abad ke-5 Sebelum Masehi (SM), seorang pria bernama Mo Ti mengamati suatu gejala. Jika pada dinding ruangan yang gelap terdapat lubang kecil (*pinhole*), maka di bagian

dalam ruang itu akan terefleksikan pemandangan di luar ruang secara terbalik lewat lubang tadi. Mo Ti adalah orang pertama yang menyadari fenomena kamera obscura.

Pada tahun 1558, seorang ilmuwan Italia, Giambattista della Porta menyebut "*camera obscura*" pada sebuah kotak yang membantu pelukis menangkap bayangan gambar. Nama kamera obscura diciptakan oleh Johannes Kepler pada tahun 1611. Johannes Kepler membuat desain kamera portable yang dibuat seperti sebuah tenda, dan memberi nama alat tersebut kamera obscura. Didalam tenda sangat gelap kecuali sedikit cahaya yang ditangkap oleh lensa, yang membentuk gambar keadaan di luar tenda di atas selembar kertas.



seniman pada abad-19 menggunakan kamera obscura untuk membuat sketsa



gambar 3D kamera obscura

Berbagai penelitian dilakukan mulai pada awal abad ke-17, seorang ilmuwan berkebangsaan Italia – Angelo Sala menggunakan cahaya matahari untuk merekam serangkaian kata pada pelat chloride perak. Tapi ia gagal mempertahankan gambar secara permanen. Sekitar tahun 1800, Thomas Wedgwood, seorang berkebangsaan Inggris bereksperimen untuk merekam gambar positif dari citra pada kamera obscura berlensa, hasilnya sangat mengecewakan. Humphrey Davy melakukan percobaan lebih lanjut dengan chlorida perak, tapi bernasib sama juga walaupun sudah berhasil menangkap imaji melalui kamera obscura tanpa lensa.

Akhirnya, pada tahun 1824, seorang seniman lithography Perancis, Joseph-Nicephore Niepce (1765-1833), setelah delapan jam meng-exposed pemandangan dari jendela kamarnya, melalui proses yang disebutnya Heliogravure (proses kerjanya mirip lithograph) di atas pelat logam yang dilapisi aspal, berhasil melahirkan sebuah gambar yang agak kabur, berhasil pula mempertahankan gambar secara permanen. Ia melanjutkan percobaannya hingga tahun 1826, inilah yang akhirnya menjadi sejarah awal fotografi yang sebenarnya. Foto yang dihasilkan itu kini disimpan di University of Texas di Austin, AS.



Joseph-Nicephore Niepce



“View from the Window at Le Gras” foto pertama yang berhasil dicetak meskipun masih tampak kabur, dibuat oleh Joseph Nicéphore Niépce

Penelitian demi penelitian terus berlanjut hingga pada tanggal 19 Agustus 1839, desainer panggung opera yang juga pelukis, Louis-Jacques Mande’ Daguerre (1787-1851) dinobatkan sebagai orang pertama yang berhasil membuat foto yang sebenarnya yaitu sebuah gambar permanen pada lembaran plat tembaga perak yang dilapisi larutan iodin yang disinari selama satu setengah jam cahaya langsung dengan pemanas merkuri (neon). Proses ini disebut *daguerreotype*. Untuk membuat gambar permanen, pelat dicuci larutan garam dapur dan asir suling. Januari 1839, Daguerre sebenarnya ingin mematenkan temuannya itu. Akan tetapi, Pemerintah Perancis berpikir bahwa temuan itu sebaiknya dibagikan ke seluruh dunia secara cuma-cuma.



Camera Daguerre



“Boulevard du Temple” foto pertama yang diakui secara umum, dibuat oleh
Louis Daguerre

Fotografi kemudian berkembang dengan sangat cepat. Melalui perusahaan Kodak Eastman, George Eastman mengembangkan fotografi dengan menciptakan serta menjual roll film dan kamera boks yang praktis, sejalan dengan perkembangan dalam dunia fotografi melalui perbaikan lensa, shutter, film dan kertas foto.

Tahun 1950, untuk memudahkan pembidikan pada kamera Single Lens Reflex maka mulailah digunakan prisma (SLR), dan Jepang pun mulai memasuki dunia fotografi dengan produksi kamera Nikon yang kemudian disusul dengan Canon. Tahun 1972 kamera Polaroid temuan Edwin Land mulai dipasarkan. Kamera Polaroid mampu menghasilkan gambar tanpa melalui proses pengembangan dan pencetakan film.



Camera Single Lens Reflex digunakan prisma (SLR)



kamera DSLR nikon

C. Jenis – Jenis Fotografi

1. *Photo Journalism*

Photo Journalism membutuhkan fotografer yang dapat menfoto secara fakta dimana tidak ada perubahan atau manipulasi pada foto yang dihasilkan. Gambar Photojournalism mencoba untuk menangkap perhatian pemirsa dan emosi sekaligus membujuk pemirsa untuk terus mendengarkan atau membaca tentang cerita. Sebuah aspek kunci dari foto jurnalistik adalah untuk menyajikan gambar yang akurat yang tidak membahayakan integritas situasi aktual.

2. *Documentary Photography*

Lewis Hine dan James Van Der Zee adalah dua pelopor fotografi dokumenter. Foto dokumenter menceritakan kisah dengan gambar. Perbedaan utama antara foto jurnalistik dan fotografi dokumenter adalah bahwa fotografi dokumenter dimaksudkan untuk menyajikan dokumen sejarah era politik atau sosial, sementara photojournalism untuk menyajikan berita. Seperti foto jurnalistik, fotografi dokumenter berusaha untuk menunjukkan kebenaran tanpa memanipulasi gambar.

3. *Action Photography*

Action Photography biasanya dilakukan pada fotografi olahraga, dimana tugas dari fotografer tersebut adalah mengambil gambar obyek yang bergerak cepat. Fotografi jenis ini di golongan pada fotografi yang paling menarik dari semua jenis fotografi.

4. *Macro photography*

Macro photography adalah jenis fotografi yang menggambarkan bidang fotografi dimana gambar diambil dari jarak dekat. Sebuah foto makro yang baik mengungkapkan detail dan tekstur pada objek yang tidak dapat diamati oleh fotografi biasa.

5. *Glamour Photography*

Glamour adalah fotografi romantis yang dimaksudkan untuk menjadi erotis tanpa pornografi. Berfokus pada ketelanjangan atau pose seram, fotografi glamour berusaha untuk menangkap subjek dalam pose

yang menekankan kurva dan bayangan. Tujuan fotografi glamor adalah untuk menggambarkan model dalam cahaya glamor.

6. *Aerial Photography*

Aerial Photography atau fotografi udara biasa digunakan untuk keperluan pemetaan, survei, pengukuran tata ruang dan pertanian, atau untuk tujuan militer. Fotografer udara menggunakan pesawat, ultralights, parasut, balon dan pesawat remote control untuk mengambil gambar dari udara.

7. *Underwater Photography*

Fotografi bawah/dalam air biasanya digunakan oleh penyelam scuba atau perenangsnorkel. Salah satu kekurangan umum pada fotografi bawah air adalah mahalnya peralatan yang digunakan. Pada fotografi bawah air, fokus yang ideal terjadi tiga/empat kaki di depan kamera. Hal itu dikarenakan refraksi air, sehingga dibutuhkan sedikit latihan untuk menentukan dengan tepat

8. *Art Photography*

Fotografi artistik dapat merangkul berbagai bidang, sementara fotografer alam dapat menggunakan fotografi bawah air untuk membuat seni pertunjukan berdasarkan kehidupan laut. Dalam semua kasus, foto-foto harus memiliki nilai estetika seni. Banyak dari seni fotografi diproduksi dalam jumlah terbatas dan digunakan dalam iklan atau majalah.

9. *Advertising Photography*

Karena fotografi memainkan peran penting dalam periklanan, fotografer profesional banyak mengabdikan karier mereka untuk fotografi iklan. Kebutuhan untuk menyalin iklan unik dan eye-catching berarti fotografer dapat bekerja dengan beberapa jenis fotografi, termasuk macro photography dan fotografi glamor.

10. *Travel Photography*

Fotografi perjalanan dapat dimasukkan ke semua kategori fotografi, termasuk iklan, film dokumenter atau fotografi vernakular yang menggambarkan rasa terutama lokal atau historis. Seorang fotografer

perjalanan dapat menangkap nuansa lokasi dengan baik dengan mode landscape dan portrait.

11. Wedding Photography

Fotografi pernikahan adalah campuran dari berbagai jenis fotografi. Meskipun fotografi pernikahan adalah sebuah film dokumenter dari hari pernikahan. Seorang fotografer pernikahan harus memiliki kemampuan fotografi potret, dia juga harus menggunakan teknik fotografi glamour untuk menangkap gambar pengantin agar terlihat lebih baik. Fotografi pernikahan telah berkembang dan tumbuh sejak penemuan bentuk seni fotografi pada tahun 1826 oleh *Joseph Nicéphore Niépce*.

12. Fashion Photography

Fotografi Fashion adalah genre fotografi yang ditujukan untuk menampilkan pakaian dan barang-barang fashion lainnya. Fotografi fashion sering dilakukan untuk iklan atau majalah fashion seperti Vogue, Vanity Fair, atau Allure. Seiring waktu, fotografi fashion telah mengembangkan estetika sendiri di mana pakaian dan mode diperkuat dengan adanya lokasi eksotis atau aksesoris.

13. Food Photography

Biasanya digunakan untuk membuat kemasan suatu produk atau iklan. Hanya saja dibutuhkan keterampilan dan peralatan yang berkualitas baik untuk menangkap esensi dari makanan yang dijadikan sebagai objek foto.

14. Fine Art Photography

Fotografi tipe ini bertujuan untuk menangkap visi dari suatu karya seni. Biasanya tipe ini banyak ditemukan pada pameran dan museum.

15. Landscape Photography

Tipe ini merupakan kumpulan foto dari berbagai tempat yang biasanya digunakan pada kalender, kartu pos, dan memorabilia.

16. Wildlife Photography

Jenis fotografi ini bertujuan untuk mengambil foto dari beberapa hewan yang menarik ketika mereka sedang melakukan aktifitas seperti makan, terbang atau berkelahi. Biasanya foto diambil dengan menggunakan lensa telephoto yang panjang dari kejauhan.

17. Street Photography

Street Photography atau fotografi jalanan adalah aliran fotografi yang menarik. Sedikit berbeda dengan fotojurnalistik yang fokusnya mengabadikan momen puncak/klimaks . Street photography bertujuan untuk merekam kegiatan sehari-hari. Foto biasanya diambil dari jarak dekat dan fotografer berada disekitar objek daripada dari jarak jauh.

Peralatan fotografer harus menunjang. Kamera klasik yang sering digunakan adalah kamera film buatan Leica. Saat ini, kamera SLR digital pun sudah sering dipakai.

18. Infra Red Photography

Dalam fotografi inframerah, film atau sensor gambar yang digunakan adalah sensitif terhadap cahaya inframerah. Bagian dari spektrum yang digunakan disebut sebagai near-infrared yang berfungsi untuk membedakannya dari jauh-inframerah, yang merupakan domain thermal imaging. Panjang gelombang yang digunakan untuk rentang fotografi dari sekitar 700 nm - 900 nm. Atribut lain dari foto inframerah meliputi langit sangat gelap dan penetrasi kabut atmosfer, yang disebabkan berkurangnya hamburan Rayleigh dan hamburan Mie.

Sumber :

<http://spotblogdoth.blogspot.com/2013/01/pengertian-dan-jenis-jenis-fotografi.html>

<http://9ninefotoframe.wordpress.com/apa-itu-fotografi/jenis-jenis-dan-pengertian-fotografi/>

<http://kelasfotografi.wordpress.com/2013/08/25/pengertian-dan-sejarah-singkat-fotografi/>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : KOMPOSISI FOTO DIGITAL
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATERI POKOK : JENIS-JENIS KAMERA
 PERTEMUAN KE- : 2-3
 ALOKASI WAKTU : 4 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif

dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.2. Menganalisis jenis-jenis kamera.

4.2 Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis kamera

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Terlibat aktif dalam pembelajaran teknologi aplikasi web
2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
3. Menyebutkan jenis-jenis kamera
4. Memahami jenis-jenis kamera

D TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan praktik dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran komposisi foto digital ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menjelaskan jenis kamera compact digital dan kegunaannya
2. Menjelaskan jenis kamera prosumer dan kegunaannya
3. Menjelaskan jenis kamera bridge compact digital dan kegunaannya
4. Menjelaskan jenis kamera consumer DSLR dan kegunaannya
5. Menjelaskan jenis kamera mirrorless dan kegunaannya
6. Menjelaskan jenis kamera Semi Pro DSLR dan kegunaannya
7. Menjelaskan jenis kamera Boutique dan kegunaannya
8. Menjelaskan jenis kamera Medium Format/Professional DSLR dan kegunaannya

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Jenis-jenis Kamer

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning).

G. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Power Point
- 2. LCD
- 3. Proyektor

SUMBER BELAJAR

- 1. Modul komposisi foto digital - jenis-jenis kamera.
- 2. <http://pamungkaz.net/jenis-kamera-digital-yang-ada-saat-ini/#ixzz3C0C5JZX>
1
- 3. <http://www.sentradigital.com/articles.php?articleid=438>

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 2-3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">1. Siswa diminta memperhatikan penjelasan jenis kamera. (<i>Mengamati</i>)2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan jenis kamera dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain	115 menit

	<p><i>(Menanya)</i></p> <p>4. Siswa diminta memberikan pendapat mengenai kegunaan dari setiap jenis-jenis kamera. Guru memberikan penjelasan jenis-jenis kamera. Guru memberikan contoh jenis-jenis kamera dan siswa diminta untuk memberikan contoh lainnya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyebutkan kegunaan dari setiap jenis kamera. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan sesuai perintah.</p> <p><i>(Menalar,Mencoba).</i></p> <p>5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya</p> <p>6. Beberapa siswa (tidak harus terbaik) diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa diminta untuk mengamati hasil penyelesaian masalah yang telah disampaikan, kemudian dengan menggunakan penalarannya, siswa diarahkan untuk menganalisa kebenaran, menanggapi dan menyempurnakan apa yang telah dipresentasikan, serta membuat kesimpulan yang berhubungan dengan kegunaan dari setiap jenis kamera. <i>(Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring)</i></p> <p>7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan kegunaan dari setiap jenis kamera berdasarkan hasil review terhadap presentasi salah satu siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang jenis-jenis kamera dan kegunaannya.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan jenis-jenis kamera dan kegunaannya.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</p>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis, praktik
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap <ul style="list-style-type: none">a. Terlibat aktif dalam pembelajaran komposisi foto digitalb. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan <ul style="list-style-type: none">a. Menjelaskan kembali tentang jenis-jenis kamera	Pengamatan dan tanya jawab	Selama pembelajaran dan buku catatan
3.	Keterampilan <ul style="list-style-type: none">a. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi jenis-jenis kamera	praktik	Penyelesaian tugas

Sikap : kejujuran, disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya dengan nilai **rata-rata maksimal 4,4 (predikat A, kriteria Amat Baik)**

Pengetahuan : diambil dari hasil tanya jawab selama pembelajaran dan buku catatan siswa dengan **nilai maksimal 100.**

Keterampilan : diambil dari nilai praktek foto di luar ruangan dengan kriteria kejelasan objek, pencahayaan, dan hasil foto. **Nilai maksimal 100**

Prambanan, 1 September 2014

Mengetahui/menyetujui,

Guru Mata Pelajaran,



Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T

NBM. 955 510

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah

NIM. 11520241028

Moduk Komposisi Foto Digital 2

JENIS-JENIS KAMERA

1. Compact Digital Camera



Compact Digital Camera biasa disebut kamera saku atau kamera pocket. Hal ini karena bentuknya yang kompak dan bisa dimasukkan kedalam saku. Kamera ini juga sering disebut point and shoot camera karena kepraktisannya yang tidak perlu meny-*setting* manual pada waktu membidik dan menjepret gambar yang kita inginkan. Kamera pocket biasanya *easy to use* dan relatif murah. Kamera ini cocok digunakan untuk pemula dan dibawa saat travelling. Selain itu juga dapat digunakan untuk kebutuhan harian yang ingin memiliki kamera yang lebih bagus daripada kamera smartphone walaupun sekarang banyak tersedia smartphone yang memiliki kualitas kamera yang lebih bagus dari kamera pocket. Berbagai merk dan tipe yang telah ada saat ini antara lain adalah Nikon Coolpix L27, Sony DSC-W730 dsb.

2. Prosumer Camera



Istilah "prosumer" merupakan gabungan PROfesional dan conSUMER. Bila sebuah camera disebut sebagai model prosumer biasanya ditandai kemampuan point and shoot tapi memiliki fitur lebih canggih dibanding pocket camera antara lain seperti dimilikinya kemampuan pemakaian secara manual untuk pengaturan exposure, ISO, tersedianya format RAW image capture. Kamera Prosumer biasanya memberikan kualitas gambar yang lebih baik bahkan mendekati Consumer Level DSLR dengan tehnologi canggih seperti Canon Digic 5 , Fujifilm EXR Technology , Sony EXMOR dan sejenisnya. Prosumer camera ditargetkan untuk konsumen yang antusias pada fotografi karena memiliki sensor yang besar bertipe CMOS , settingan full manual M dan semi manual PSA dengan bentuk yang compact. Harganya hampir 2 bahkan 3 kali dari Kamera Dgital biasa. Beberapa contoh prosumer camera adalah Canon PowerShot S90, PowerShot G11, Panasonic Lumix DMC-LX3 dan Nikon Coolpix 8700.

Perbedaan utama prosumer camera dengan camera DSLR adalah pada ukuran dimensinya, prosumer lebih kecil dan ringan dibanding DSLR demikian pula dengan kemampuannya masih dibawah DSLR. Viewfinder pada prosumer tidak langsung

diperoleh dari lensa bahkan ada yang memakai LCD kecil sebagai electronic viewfinder (Nikon Coolpix 8700). Beberapa waktu lalu prosumer tidak bisa diganti-ganti lensanya, tetapi sekarang prosumer sudah "mensejajarkan diri" dengan DSLR dengan kemampuannya untuk diganti-ganti lensanya walaupun belum banyak pilihan. Contoh prosumer camera yang bisa diganti lensanya adalah Olympus Pen E-P1, Panasonic Lumix GF1, Samsung NX10. Seperti pada DSLR, setiap merk, lensanya tidak compatible satu sama lain.

3. Bridge Compact Digital Camera



Bridge camera atau sering disebut advanced Compact camera. Jenis kamera ini merupakan level yang lebih tinggi daripada kamera pocket. Perbedaannya dengan kamera saku adalah Bridge camera ini tidak full otomatis, pengguna bisa mensetting secara manual exposure / Lensa kamera bridge ini tidak bisa digonta ganti layaknya kamera DSLR. Biasanya bentuk dan ukurannya lebih besar daripada kamera pocket. Contoh jenis kamera ini adalah Fujifilm Finepix S4600, Canon PowerShot G15 dsb.

4. Consumer DSLR

DSLR adalah singkatan dari Digital Single Lens Reflex. Kamera ini ukurannya lebih besar daripada kamera saku / pocket. Dengan pengaturan yang bisa kita pilih otomatis ataupun full manual membuat kita akan lebih leluasa men-*setting* dalam mengambil gambar. Perbedaan yang paling utama dengan kamera pocket adalah pada ukuran sensor gambar. DSLR memiliki ukuran sensor gambar yang lebih besar sehingga akan membuat kualitas gambar lebih bagus. Contoh kamera DSLR adalah Canon EOS 600D, Nikon D3100 dll.



Consumer Level DSLR yang biasa digunakan konsumen

5. Kamera Mirrorless.



Sesuai dengan namanya kamera mirrorless (Mirrorless interchangeable lens camera) maka kamera ini tidak mempunyai cermin (mirror) dan itulah yang menjadi perbedaan dengan kamera DSLR. Sistem cermin yang ada di kamera DSLR digunakan untuk optical viewfinder, sedangkan kamera mirrorless tidak mempunyai fitur tersebut. Kamera ini hanya mengandalkan digital viewfinder (Layar LCD / LED) untuk mengetahui obyek yang kita bidik. Itulah yang menyebabkan mirrorless camera ini ukurannya lebih kecil dari DSLR. Selain itu juga lensa kamera ini bisa diganti. Pengaturan kamera ini layaknya DSLR yang bisa diatur full manual ataupun otomatis. Kualitas foto yang dihasilkan sama dengan DSLR. Contoh kamera mirrorless adalah Canon EOS-MB1, Samsung NX1000 dll.

6. Semi Pro DSLR



7. Boutique



Kamera boutique rata rata menggunakan Sensor Fullframe (Leica M9) atau APS C (X100) dengan kualitas gambar yang tidak diragukan. Menurut Kai W seorang Fotografer dari Hongkong, kualitas kamera boutique lebih bagus daripada Fullframe DSLR seperti D3S , dan Boutique APSC seperti X100 mengalahkan EOS7D dari segi Image Quality. Camera ini memiliki bentuk yang compact tetapi harganya mahal sampai 69 Juta (Leica M9),13 Juta (X100) dan harga lensa kamera butik juga mahal

8. Medium Format/Professional DSLR



gambar yang dihasilkan 40 – 80 MP.

Daftar Pustaka

<http://pamungkaz.net/jenis-kamera-digital-yang-ada-saat-ini/#ixzz3C0C5JZX1>

<http://www.sentradigital.com/articles.php?articleid=438>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : KOMPOSISI FOTO DIGITAL
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATERI POKOK : ALAT BANTU FOTOGRAFI
 PERTEMUAN KE- : 4
 ALOKASI WAKTU : 4 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.3 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.3. Menganalisis alat bantu fotografi
- 4.3 Menyajikan hasil analisis terhadap alat bantu fotografi.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Terlibat aktif dalam pembelajaran teknologi aplikasi web
2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
3. Menyebutkan jenis-jenis alat bantu fotografi
4. Memahami jenis-jenis alat bantu fotografi.

D TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan praktik dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran komposisi foto digital ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Menjelaskan alat bantu pemotretan filter dan kegunaannya
2. Menjelaskan alat bantu pemotretan tudung lensa dan kegunaannya
3. Menjelaskan alat bantu pemotretan tripod dan kegunaannya
4. Menjelaskan alat bantu pemotretan monopod dan kegunaannya
5. Menjelaskan alat bantu pemotretan kabel release dan kegunaannya
6. Menjelaskan alat bantu pemotretan background dan kegunaannya
7. Menjelaskan alat bantu pemotretan stand background dan kegunaannya
8. Menjelaskan alat bantu pencahayaan flash/ blitz dan kegunaannya
9. Menjelaskan alat bantu pencahayaan slave unit dan kegunaannya
10. Menjelaskan alat bantu pencahayaan kabel sinkro dan kegunaannya
11. Menjelaskan alat bantu pencahayaan holder/braket dan kegunaannya
12. Menjelaskan alat bantu pencahayaan strobo dan kegunaannya
13. Menjelaskan alat bantu pencahayaan AC slave dan kegunaannya
14. Menjelaskan alat bantu pencahayaan snoot dan kegunaannya

- 15. Menjelaskan alat bantu pencahayaan payung reflektor dan kegunaannya
- 16. Menjelaskan alat bantu pencahayaan reflektor dan kegunaannya
- 17. Menjelaskan alat bantu pencahayaan soft box dan kegunaannya
- 18. Menjelaskan alat bantu pencahayaan barndoors dan kegunaannya
- 19. Menjelaskan alat bantu pencahayaan honeycomb dan kegunaannya
- 20. Menjelaskan alat bantu pencahayaan light stand dan kegunaannya
- 21. Menjelaskan alat bantu pencahayaan flash meter dan kegunaannya
- 22. Menjelaskan alat bantu pencahayaan infrared sender dan kegunaannya
- 23. Menjelaskan alat bantu pencahayaan trigger dan kegunaannya

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Alat Bantu Fotografi

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning)

G. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Power Point
- 2. LCD
- 3. Proyektor

SUMBER BELAJAR

- 1. Modul komposisi foto digital - alat bantu fotografi.
- 2. <http://nichanphotoshot.blogspot.com/2012/11/peralatan-fotografi.html>

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke - 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<div>1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</div> <div>2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</div>	10 menit

	<div>3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai</div> <div>4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari</div>	
Inti	<div>1. Siswa diminta memperhatikan penjelasan alat bantu pemotretan. (<i>Mengamati</i>)</div> <div>2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan alat bantu pemotretan dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)</div> <div>3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (<i>Menanya</i>)</div> <div>4. Siswa diminta memberikan pendapat mengenai kegunaan alat bantu pencahayaan. Guru memberikan penjelasan tentang alat bantu pencahayaan. Guru memberikan contoh alat bantu pencahayaan dan siswa diminta untuk memberikan contoh lainnya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk menyebutkan kegunaan dari setiap alat bantu pencahayaan. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan sesuai perintah. (<i>Menalar,Mencoba</i>).</div> <div>5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya</div> <div>6. Beberapa siswa (tidak harus terbaik) diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa diminta untuk mengamati hasil penyelesaian masalah yang telah disampaikan, kemudian dengan menggunakan penalarannya, siswa diarahkan untuk menganalisa kebenaran,</div>	115 menit

	<p>menanggapi dan menyempurnakan apa yang telah dipresentasikan, serta membuat kesimpulan yang berhubungan dengan kegunaan dari setiap alat bantu pencahayaan. (<i>Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring</i>)</p> <p>7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan kegunaan dari setiap alat bantu pencahayaan berdasarkan hasil review terhadap presentasi salah satu siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang alat bantu pemotretan dan pencahayaan serta kegunaannya.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan alat bantu pemotretan dan pencahayaan serta kegunaannya.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</p>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis, praktik
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	<p>Sikap</p> <p>a. Terlibat aktif dalam pembelajaran komposisi foto digital</p> <p>b. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p> <p>c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.</p>	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	<p>Pengetahuan</p> <p>a. Menjelaskan kembali</p>	Pengamatan dan	Selama

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	tentang alat bantu fotografi	tanya jawab	pembelajaran dan buku catatan
3.	Keterampilan a. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi alat bantu fotografi	praktik	Penyelesaian tugas

Sikap : kejujuran, disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya dengan nilai **rata-rata maksimal 4,4 (predikat A, kriteria Amat Baik)**

Pengetahuan : diambil dari hasil tanya jawab selama pembelajaran dan buku catatan siswa dengan **nilai maksimal 100.**

Keterampilan : diambil dari nilai praktek edit foto (merubah background) dengan kriteria kesesuaian objek dengan background, pencahayaan, dan hasil editan foto. **Nilai maksimal 100**

Prambanan, 15 September 2014

Mengetahui/menyetujui,
Guru Mata Pelajaran,



Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T
NBM. 955 510

Mahasiswa,



Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

ALAT BANTU FOTOGRAFI

Dalam pemotretan, selain menggunakan kamera juga memerlukan alat pendukung untuk memaksimalkan hasil pemotretan. Alat pendukung ini sangat berguna untuk membantu dalam setiap pemotretan. Penggunaan alat bantu dapat mempengaruhi hasil pemotretan. Ada beberapa jenis alat bantu fotografi, yaitu :

I. Alat Bantu Pemotretan

a. Filter

Filter berfungsi menyaring cahaya yang masuk sehingga menimbulkan efek-efek yang kita inginkan. Penggunaannya dengan cara dipasang diujung lensa. Bentuk filter ada dua yaitu square (kotak) dan circle (bulat). Jika menggunakan filter square, kita harus menambahkan ring khusus didepan lensa. Untuk penggunaan filter yang bentuknya bulat, harus memperhatikan diameter dari lensa kamera yang digunakan. Macam – macam filter dan kegunaannya antara lain :

- Filter PL --> memekatkan warna dan menghilangkan refleksi
- Filter UV, --> mengurangi sinar ultra violet.
- Filter ND (natural density) --> mengurangi contrast.
- Filter warna --> memberi efek warna.
- Filter soft --> melembutkan objek.
- Filter diffuser --> hampir sama dengan filter soft, tapi lebih halus.
- Filter cross --> memberi efek cross/silang pada sumber cahaya.
- Filter multi image --> memberi efek multi image.
- Filter multi expose --> digunakan dalam pemotretan multi expose.
- Filter gradasi --> memberi efek gradasi warna

b. Tudung Lensa

Alat yang dipasang pada lensa yang berfungsi menghilangkan cahaya/sinar yang tidak diinginkan masuk ke dalam lensa karena cahaya tersebut biasanya dapat menyebabkan flare pada hasil pemotretan. Flare dapat merusak hasil foto karena menurunkan kontras dan mengurangi saturasi warna. Alat ini sangat berguna terutama pada saat pemotretan yang berhadapan langsung dengan arah datangnya cahaya.

c. Tripod

Tripod atau biasa disebut kaki tiga berfungsi sebagai peyangga kamera saat pemotretan agar kamera tidak mengalami guncangan (shaking). Biasanya digunakan pada pemotretan yang menggunakan kecepatan (speed) rendah/lambat dan untuk menopang lensa-lensa panjang.

d. Monopod

Monopod berfungsi yang sama dengan tripod tetapi hanya bentuknya yang berbeda yaitu hanya satu kaki sehingga lebih praktis.

e. Kabel Release

Bentuknya hampir seperti injeksi yang lentur berfungsi untuk menghindari goncangan saat shutter ditekan karena saat memakai alat ini tidak perlu menekan shutter secara langsung. Penggunaannya dipasang pada soket kabel release yang biasanya terdapat pada tombol shutter. Biasanya digunakan bersamaan dengan tripod.

f. Background

Kain atau latar belakang yang digunakan untuk pemotretan studio dengan berbagai macam gambar, pola dan warna.

g. Stand Background

Alat penyangga background dan dalam penggunaannya paling tidak ada 2 stand. Alat ini bisa dinaik–turunkan sesuai kebutuhan.

II. Alat Bantu Pencahayaan

a. Flash atau Blitz

Diperlukan dalam pemotretan apabila cahaya yang ada dirasa kurang/ minim, misalnya pemotretan pada malam hari. Meskipun demikian, tidak diharamkan bagi kita untuk menggunakan flash pada siang hari, saat cahaya yang ada sudah cukup banyak/terang. Penggunaan flash pada siang hari biasanya untuk fill in. Sumber tenaga flash berasal dari baterai. Flash dapat digunakan sesuai dengan kekuatannya, jaraknya, hingga fasilitas lebih yang dimilikinya.

b. Slave Unit

Dapat disebut sebagai alat sensor. Cara kerja slave unit adalah menangkap cahaya dari main light(sumber cahaya utama) kemudian menyalakan sumber cahaya lainnya yang terhubung dengan slave unit tersebut.

c. Sincro Cable/Kabel Sinkro

Kabel yang digunakan untuk membantu menyalakan flash tambahan atau sumber cahaya pemotretan yang lain. Cara penggunaan kabel sinkro

yaitu dengan cara menghubungkannya dari sumber cahaya tambahan ke body kamera.

d. Holder atau Braket

Alat ini digunakan jika kita merasa perlu menggunakan flash tambahan. Holder berfungsi sebagai penyangga flash tambahan dan slave unit. Penggunaannya dengan cara dipasang pada body kamera.

e. Strobo atau Strobe

Alat ini hampir mirip dengan flash, tapi bentuknya lebih besar dan cahaya yang dihasilkan juga lebih besar. Strobo dapat menyimpan cahaya dengan sumber tenaga yang berasal dari tenaga listrik AC atau baterai kering. Strobo memiliki sensor yang dapat menangkap main light sumber cahaya utama. Jadi strobo akan menyala secara otomatis ketika ada main light yang dinyalakan. Jika tidak menggunakan main light, strobo dapat diaktifkan dengan cara menghubungkan kabel sinkro langsung dari strobo ke kamera. Ukuran kekuatan cahaya yang dihasilkan strobo dapat kita atur sesuai selera kita. Alat ini lebih banyak digunakan untuk pemotretan studio/indoor.

f. AC Slave

Alat ini hampir mirip dengan strobo cara kerja dan penggunaannya. Tetapi sifat arah cahaya dari AC Slave lebih melebar atau menyebar ke segala arah.

g. Snoot

Alat ini berfungsi mengarahkan cahaya pada satu titik agar tidak menyebar/terpusat. Bentuk snoot menyerupai corong dan juga lebih banyak digunakan untuk pemotretan studio/indoor. Biasanya juga digunakan untuk pemotretan double dan multi expose.

h. Payung Reflektor

Sifat cahaya yang dihasilkan lebih luas sehingga bayangan dan cahaya keseluruhan menjadi lebih lembut. Payung reflektor memiliki bermacam-macam warna. Warna standardnya putih, tapi ada juga yang berwarna perak (menghasilkan cahaya yang lebih kuat) dan emas (menghasilkan cahaya yang hangat). Sumber cahaya alat ini berasal dari strobo.

i. Reflektor

Reflektor digunakan untuk memberi cahaya tambahan yang merupakan pantulan cahaya dari main light. Biasanya berbentuk bundar dan kotak. Pada umumnya memiliki 3 warna yaitu putih, perak dan emas.

j. Soft Box

Sebuah kotak yang terbuat dari kain dengan kedudukan atau rangka yang berbentuk seperti pyramid. Softbox memiliki bermacam-macam ukuran (semakin besar ukurannya semakin lembut cahaya yang dihasilkan). Sumber cahaya Soft Box juga berasal dari strobo.

k. Barndoors

Berbentuk segi empat dan bewarna gelap. Biasanya dipasang pada soft box. Kegunaan dari barndoors adalah untuk mengarahkan cahaya yang keluar dari sumber cahaya.

l. Honeycomb/Sarang Tawon

Alat ini sejenis dengan filter dan bentuknya bundar seperti sarang tawon, tapi dipasang pada lampu/sumber cahaya. Berfungsi untuk menghaluskan cahaya yang jatuh ke arah obyek.

m. Light Stand

Alat yang digunakan untuk menyangga lampu studio.

n. Flash Meter

Alat ini berfungsi sebagai pengukur kekuatan sumber cahaya dalam pemotretan indoor atau outdoor. Alat ini lebih akurat daripada light meter yang ada pada kamera.

o. Infrared Sender

Alat ini berfungsi mengirimkan sinar infrared untuk memancing nyala flash atau lampu studio.

p. Trigger

Alat ini berfungsi untuk menyalakan flash/lampu studio dengan gelombang elektro.

Lampiran 10

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATERI POKOK : ANATOMI FONT HURUF PADA TIPOGRAFI
 PERTEMUAN KE- : 1-2
 ALOKASI WAKTU : 4 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari

- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.
- 3.1 Memahami anatomi font huruf pada tipografi
- 4.1 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap anatomi font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 1. Terlibat aktif dalam pembelajaran teknologi aplikasi web
- 2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
- 3. Memahami pengertian tipografi
- 4. Memahami sejarah tipografi
- 5. Memahami bentuk huruf
- 6. Memahami pengukuran dalam tipografi
- 7. Memahami perkembangan huruf

D TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan praktik dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran komposisi foto digital ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

- 1. Mendiskripsikan pengertian tipografi
- 2. Menjelaskan sejarah tipografi
- 3. Mengidentifikasi bentuk huruf
- 4. Menjelaskan pengukuran dalam tipografi
- 5. Menjelaskan perkembangan huruf

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Pengertian Tipografi
- 2. Sejarah Tipografi
- 3. Bentuk huruf
- 4. Pengukuran dalam Tipografi
- 5. Perkembangan huruf

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning)

G. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

- 1. Power Point
- 2. LCD
- 3. Proyektor

SUMBER BELAJAR

- 1. Modul pengolahan citra digital - anatomi font huruf dalam tipografi

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 1 & 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">1. Siswa diminta memperhatikan penjelasan guru tentang pengertian dan sejarah tipografi (<i>Mengamati</i>)2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan pengertian dan sejarah tipografi dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (<i>Menanya</i>)	115 menit

	<div>4. Siswa diminta memberikan pendapat mengenai bentuk huruf. Guru memberikan penjelasan bentuk huruf. Guru memberikan satu contoh bentuk huruf dan siswa diminta untuk memberikan contoh lainnya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk berdiskusi tentang perkembangan huruf. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan sesuai perintah. (<i>Menalar,Mencoba</i>).</div> <div>5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya</div> <div>6. Beberapa siswa (tidak harus terbaik) diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa diminta untuk mengamati hasil penyelesaian masalah yang telah disampaikan, kemudian dengan menggunakan penalarannya, siswa diarahkan untuk menganalisa kebenaran, menanggapi dan menyempurnakan apa yang telah dipresentasikan, serta membuat kesimpulan yang berhubungan dengan pengukuran dalam tipografi. (<i>Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring</i>)</div> <div>7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan pengukuran dalam tipografi berdasarkan hasil review terhadap presentasi salah satu siswa.</div>	
Penutup	<div>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang pengukuran dalam tipografi.</div> <div>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan pengukuran dalam tipografi.</div> <div>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</div>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis,praktik
2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
----	--------------------	------------------	-----------------

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran pengolahan citra digital b. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.	Pengamatan	Selama pembelajaran
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali pengertian dan sejarah tipografi.	Pengamatan dan tanya jawab	Selama pembelajaran dan buku catatan
3.	Keterampilan a. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi anatomi font huruf pada tipografi	praktik	Penyelesaian tugas

Sikap : kejujuran, disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya dengan nilai **rata-rata maksimal 4,4 (predikat A, kriteria Amat Baik)**

Pengetahuan : diambil dari hasil tanya jawab selama pembelajaran dan buku catatan siswa dengan **nilai maksimal 100.**

Keterampilan : diambil dari nilai praktek membuat kata-kata motivasi dengan kriteria sesuaian tulisan , kesesuaian warna, dan kesesuaian gambar dengan makna kata yang dibuat. **Nilai maksimal 100**

Prambanan, 25 Agustus 2014

Mengetahui/menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Endra Dwi Priyono,S.Pd.T

Guru Mata Pelajaran



Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Modul Pengolahan Citra Digital 1

ANATOMI FONT HURUF PADA TIPOGRAFI

1. Tujuan

- a. Mampu mendiskripsikan pengertian tipografi
- b. Mampu menjelaskan sejarah tipografi
- c. Mampu mengidentifikasi bentuk huruf
- d. Mampu menjelaskan pengukuran dalam tipografi
- e. Mampu menjelaskan perkembangan huruf

2. Teori

a. Pengertian Tipografi

- 1) Tipografi (typography) menurut **Roy Brewer (1971)** dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (typeset), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada halaman cetak.
- 2) Tipografi Menurut **Stanley Marrison** “Tipografi dapat didefinisikan sebagai keterampilan mengatur bahan cetak secara baik dengan tujuan tertentu seperti mengatur tulisan, membagi-bagi ruang/spasi, dan menata/menjaga huruf untuk membantu secara maksimal agar pembaca memahami teks. Typography merupakan cara hemat untuk benar-benar membuat bermanfaat dan hanya secara kebetulan mencapai hasil estetik, oleh karena menikmati pola-pola, jarang sekali menjadi tujuan utama.”
- 3) Dalam buku “Tipografi Dalam Desain Grafis”, **Danton Sihombing** mengemukakan bahwa Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001: 58).
- 4) **Dendi Sudiana** berpendapat mengenai tipografi dalam buku “Pengantar Tipografi” bahwa gambar merupakan suatu unsur grafis yang paling mudah terbaca. Tetapi melalui kata-kata yang tersusun dari huruf demi huruflah yang menuntun pemahaman pembaca terhadap pesan atau gagasan. (Sudiana, 2001: 1)
- 5) Menurut **Idarmadi** Typografi adalah sebuah seni penggunaan jenis huruf. Dan adalah sebuah seni yang cukup rumit, apalagi kerumitannya

ditambah dengan medium design web yang terbatas tetapi adalah element yang sangat penting dalam komunikasi dengan para pengunjung.

b. Sejarah Tipografi

Tipografi, sebagai salah satu metode yang menterjemahkan kata-kata menjadi bentuk atau gambaran sudah digunakan sejak jaman dahulu. Dimulai sejak awal jaman lukisan di gua (early cave drawing age), dimana nenek moyang kita menggambarkan pengalaman mereka di dinding gua.

Pada awalnya, yang digunakan adalah pictogram, yaitu gambar yang mewakili bentuk benda yang dimaksud. Secara perlahan, berdasarkan asosiasi, beberapa pictogram berubah menjadi ideogram, yaitu simbol yang bentuknya tidak persis mewakili bentuk yang dimaksud sehingga dapat digunakan untuk berbagai arti. Ideoram berkembang sehingga mempunyai gaya penulisan yang tertentu dan mulai mewakili bunyi suara. Karena berkembangnya peradaban manusia, maka berkembang pula kosakata dan kepentingan untuk menyimpan data. Seiring dengan perkembangan tersebut, kecepatan dalam menulis juga berkembang sehingga bentuk individual simbol juga semakin sederhana dan abstrak.

Pada awal tahun 2800 sebelum Masehi, bangsa Sumaria telah mempunyai sistem menulis dengan formal, abstrak simbol, yang disebut cuneiform, yang kemudian menjadi basis daripada modern alphabet yang kita gunakan. Demikianlah simbol-simbol tersebut terus berkembang dan bertambah sesuai dengan bunyi suara, dan semakin abstrak bentuknya. Melalui gerakan penyebaran kekuasaan dan agama, bangsa Romawi juga menyebarkan sistem penulisan terutama untuk menyimpan peristiwa dan ceritera, dimana calligrafi menjadi populer dan berkembang. Kebutuhan membaca dan menulis juga semakin meningkat.

Sejarah perkembangan tipografi dimulai dari penggunaan pictograph. Bentuk bahasa ini antara lain dipergunakan oleh bangsa Viking Norwegia dan Indian Sioux. Di Mesir berkembang jenis huruf Hieratia, yang terkenal dengan nama Hieroglif pada sekitar abad 1300 SM. Bentuk tipografi ini merupakan akar dari bentuk Demotia, yang mulai ditulis dengan menggunakan pena khusus.

Bentuk tipografi tersebut akhirnya berkembang sampai di Kreta, lalu menjalar ke Yunani dan akhirnya menyebar keseluruh Eropa. Puncak perkembangan tipografi, terjadi kurang lebih pada abad 8 SM di Roma saat orang Romawi mulai membentuk kekuasaannya. Karena bangsa Romawi tidak memiliki sistem tulisan sendiri, mereka mempelajari sistem tulisan

Etruska yang merupakan penduduk asli Italia serta menyempurnakannya sehingga terbentuk huruf-huruf Romawi.

Saat ini tipografi mengalami perkembangan dari fase penciptaan dengan tangan hingga mengalami komputerisasi. Fase komputerisasi membuat penggunaan tipografi menjadi lebih mudah dan dalam waktu yang lebih cepat dengan jenis pilihan huruf yang ratusan jumlahnya.

c. **Bentuk Huruf**

- 1) Menurut **James Craig** (dikutip Perdana,2007) huruf diklasifikasikan kedalam beberapa jenis, yaitu:
 - a. **Roman**, pada awalnya adalah kumpulan huruf kapital seperti yang biasa ditemui di pilar dan prasasti Romawi, namun kemudian definisinya berkembang menjadi seluruh huruf yang mempunyai ciri tegak dan didominasi garis lurus kaku. Ciri huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, klasi, anggun, lemah gemulai.
 - b. **Serif**, dengan ciri memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, siripan juga memudahkan saat huruf diukir ke batu.
 - c. **Egyptian**, atau populer dengan sebutan slab serif. Cirinya adalah kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.
 - d. **Sans Serif**, dengan ciri tanpa sirip/*serif*, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
 - e. **Script**, merupakan goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifast pribadi dan akrab.
 - f. **Miscellaneous**, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Macam-macam jenis huruf menurut James Craig

2) Menurut Alexander Lawson

a. *Black Letter/Old English/Fraktur*

Desain karakter *Black Letter* dibuat berdasarkan bentuk huruf dari tulisan tangan yang populer pada masanya (abad pertengahan) di Jerman (gaya Gothic) dan Irlandia (gaya Celtic). Dituliskan menggunakan pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Untuk menghemat media (kertas/kulit), karakter ditulis berhimpitan, sehingga hasil keseluruhannya berkesan gelap, berat dan hitam. Inilah awal mula istilah *Black Letter*. Ciri dari huruf ini yaitu memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya, jarak antar huruf sangat sempit sehingga berkesan Gothic. Contoh : *Old English*.

b. **Humanist/Venetian**

Di Italia orang tidak menggunakan typeface bergaya *Black Letter*, melainkan Roman/Romawi kuno yang ruang kosongnya cukup banyak sehingga tulisan tampak lebih terang dan ringan, karenanyagaya Humanist mendapat julukan *White Letter*. Kelompok typeface ini diberi nama Humanist karena memiliki goresan lembut dan natural seperti tulisan tangan. Disebut juga Venetian karena jenis huruf Humanist pertama dibuat di Vanesia, Italia. Ciri dari jenis ini adalah memiliki kaki/sirip/serif yang patah, agak melengkung atau membulatdan kadang tidak rata. Kesan yang ditimbulkan adalah terang, ringan dan manusiawi. Contohnya : Centaur dan ITC.

c. **Old Style/Old Face/Garalde**

Old Style muncul pada abad 15, karakter ini masuk ke kelompok typeface lebih lancip, lebih kontrasdan berkesan ringan, menjauhi bentuk-bentuk ukiran atau tulis tangan. Ciri-cirinya memiliki kaki/sirip/serif yang patah. Contohnya: Palatino dan Garamond.

d. **Transitional/Reales**

Gaya Transitional pertama diciptakan pada tahun 1692 oleh Philip Grandjean yang dinamakan Roman du Roi atau typeface Raja karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV. Ciri huruf ini memiliki kaki/sirip/serif yang tajam dan lurus. Contoh : Times New Roman dan Century.

e. **Modern/Didone**

Typeface ini muncul pada abad 17 menuju era yang disebut Modern Age sehingga jenis huruf ini disebut modern. Ciri dari huruf ini memiliki kaki/sirip/serif yang patah. Contoh : Linotype Didot dan Bodoni.

f. **Slab Serif/Egyptian**

Cirinya adalah kaki/sirip/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Contoh : Candida dan Clarendon.

g. **Sans Serif**

Kelompok Sans Serif dibagi menjadi 3 yaitu: Grotesque (Sans Serif muncul sebelum abad 20), Geometric (Memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk dasar), Humanist (Berkesan lebih natural dibandingkan dengan Grotesque dan Geometric). Jenis huruf ini tidak memiliki kaki/sirip/serif. Contoh: Helvetica dan Gill Sans

h. **Script dan Cursive**

Perbedaan Script dan Cursive terletak pada huruf kecilnya yang saling menyambung sedangkan Cursive tidak. Ciri-cirinya Brush Script dan Kunstler.

i. **Display/Decorative**

Display dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/serif yang sangat bervariasi dan dekoratif. Contoh : Bermuda dan Rosewood.

FRANKLIN fraktur	HUMANIST humanist	OLD STYLE old style
TRANSITIONAL transitional	MODERN modern	SLAB SERIF slab serif
SANS SERIF sans serif	SCRIPT script	DISPLAY DECORATIVE

Jenis-jenis huruf menurut Alexander Lawson

Prinsip-prinsip pembuatan tipografi :

- 1. Legibility: Dapat dibaca
- 2. Readability: Memperhatikan hubungan dengan huruf lain
- 3. Visibility: Dapat terbaca dari jarak tertentu
- 4. Clarity: mudah dimengerti

d. **Pengukuran dalam Tipografi**

Tiga dasar pengukuran dalam tipografi adalah point (pt) untuk mengukur tinggi huruf, pica untuk mengukur panjang baris, dan unit untuk pengukuran dari lebar per satuan huruf serta jarak antar huruf.

- 1 pica : 12 pt
- 1 inch : 8 pica (1 inch = 2,359 cm)
- 1 inch : 72 pt

Pengukuran dalam tipografi adalah:

1) Jarak Antar huruf (Kerning)

Pengukuran jarak antar huruf (kerning), sistem ini tidak memiliki acuan pengukuran yang tetap, artinya unit memiliki nilai yang berbeda-beda, bergantung pada sistem yang digunakan.

Salah satu hal yang menentukan tingkat keterbacaan dalam susunan huruf menjadi suatu kata, dari kata menjadi kalimat, jarak antara huruf yang satu dengan lainnya merupakan faktor penting. Jenis huruf yang saling berdekatan, penentuan spasinya harus dipertimbangkan.

Kerning adalah istilah untuk jarak antar huruf dalam sebuah kata, kalimat, atau paragraf.

Tracking dapat diartikan pengaturan jarak antar huruf secara umum.

- Secara umum tingkat kerapatan *tracking* terbagi menjadi 5 jenjang, yaitu:

- 1. Very Tight
- 2. Tight
- 3. Normal
- 4. Loose
- 5. Very loose

2) Jarak Antarkata

Teknik tradisional yang digunakan untuk pengukuran ruang jarak antarkata adalah penyisipan potongan metal yang diletakkan di antara huruf yang satu dan yang lain. Potongan metal ini disebut quad. Sebuah quad berbentuk persegi empat yang merupakan kotak sebesar ukuran huruf. Quad memiliki satuan yang disebut sebagai em.

3) Jarak Antarbaris (Leading)

Pengukuran leading menggunakan metal yang disisipkan di antara baris. Besar kecilnya nilai leading tidak berpengaruh kepada besar kecil huruf, namun mempengaruhi kerapatan antarbaris (grayness).



e. Perkembangan Huruf

Huruf merupakan salah satu indikator pembeda antara masa awal sejarah dan prasejarah. Perkembangan huruf dimulai sejak SM, awalnya manusia menggunakan gambar untuk berkomunikasi. Bangsa Afrika dan Eropa mengawali pada tahun 3500-4000 SM dengan membuat lukisan di dinding gua.

Sekitar tahun 3100 SM, bangsa Mesir menggunakan piktogram sebagai simbol yang menggambarkan objek. Komunikasi terus berkembang dari piktogram menjadi ideograf, yaitu simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak lain.

Sistem alfabet pertama yaitu Phoenician diperkenalkan pada tahun 1300 SM. Alfabet ini terdiri dari 23 simbol yang sangat sederhana dan terbatas hanya sebagai perwakilan unsur bunyi. Kemudian bangsa Yunani mengadaptasi sistem alfabet ini ke dalam struktur anatomi huruf yang lebih teratur dengan menerapkan unsur geometris. Pengembangan terpenting adalah penerapan pola membaca dari arah kiri ke kanan.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
 MATA PELAJARAN : PENGOLAHAN CITRA DIGITAL
 KELAS / SEMESTER : XI / 1
 MATERI POKOK : KLASIFIKASI HURUF FONT PADA
 TIPOGRAFI
 PERTEMUAN KE- : 3-4
 ALOKASI WAKTU : 4 x 45 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya.
- 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam.
- 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif;

inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan.

3.2 Memahami klasifikasi huruf font pada tipografi

4.2 Menyajikan data hasil pengamatan terhadap jenis-jenis font huruf berbagai media dalam kehidupan sehari-hari

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Terlibat aktif dalam pembelajaran teknologi aplikasi web
2. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif
3. Memahami karakterfisik fisik huruf
4. Memahami pedoman penggunaan huruf
5. Memahami pemilihan huruf
6. Memahami prinsip perancangan tipografi

D TUJUAN PEMBELAJARAN

Dengan kegiatan praktik dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran komposisi foto digital ini diharapkan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, memberi saran dan kritik, serta dapat :

1. Mendiskripsikan karakteristik fisik huruf
2. Menjelaskan pendoman penggunaan huruf
3. Mengidentifikasi pemilihan huruf
4. Menjelaskan prinsip perancangan tipografi

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Karakteristik fisik huruf
2. Pedoman penggunaan huruf
3. Pemilihan huruf
4. Prinsip Perancangan Tipografi

F. METODE / MODEL PEMBELAJARAN

Pendekatan pembelajaran adalah pendekatan saintifik dengan menggunakan diskusi yang berbasis masalah (problem based learning).

G. MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Power Point

- 2. LCD
- 3. Proyektor

SUMBER BELAJAR

- 1. Modul pengolahan citra digital - klasifikasi huruf font dalam tipografi
- 2. <http://senschgraph.wordpress.com/2013/02/14/prinsip-dasar-dalam-perancang-an-tipografi/>
- 3. <http://ilearntypography.wordpress.com/2012/01/09/anatomi-huruf-pada-tipografi/>

H. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke 3 & 4

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran2. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin3. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai4. Melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan (masalah) untuk mengarahkan siswa ke materi yang akan dipelajari	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none">1. Siswa diminta memperhatikan penjelasan guru tentang karakteristik fisik huruf . (<i>Mengamati</i>)2. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan karakteristik fisik huruf dengan bahasa yang baik dan benar (<i>Menanya</i>)3. Siswa lain diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan teman atau memberikan tanggapan atas pertanyaan atau tanggapan teman yang lain (<i>Menanya</i>)4. Siswa diminta memberikan pendapat mengenai pemilihan huruf. Guru memberikan penjelasan tentang pedoman penggunaan huruf huruf. Guru memberikan satu contoh penggunaan huruf dan siswa diminta untuk memberikan contoh	115 menit

	<p>lainnya. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk berdiskusi tentang penggunaan huruf. Guru juga mengarahkan mereka untuk mengerjakan sesuai perintah. (<i>Menalar,Mencoba</i>).</p> <p>5. Selama siswa bekerja, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk dengan sungguh sungguh melaksanakan tugasnya</p> <p>6. Beberapa siswa (tidak harus terbaik) diminta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Siswa diminta untuk mengamati hasil penyelesaian masalah yang telah disampaikan, kemudian dengan menggunakan penalarannya, siswa diarahkan untuk menganalisa kebenaran, menanggapi dan menyempurnakan apa yang telah dipresentasikan, serta membuat kesimpulan yang berhubungan dengan prinsip perancangan tipografi. (<i>Mengamati, Menalar, komunikasi/jejaring</i>)</p> <p>7. Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan prinsip perancangan tipografii berdasarkan hasil review terhadap presentasi salah satu siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Siswa diminta menyimpulkan tentang prinsip perancangan tipografi.</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan prinsip perancangan tipografi.</p> <p>3. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan pesan untuk tetap belajar</p>	10 menit

I. PENILAIAN HASIL BELAJAR

- 1. Teknik Penilaian : pengamatan, tes tertulis, praktik
- 2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam	Pengamatan	Selama pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
	pembelajaran pengolahan citra digital b. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.		
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan kembali karakteristik fisik huruf dan pedoman penggunaan huruf	Pengamatan dan tanya jawab	Selama pembelajaran dan buku catatan
3.	Keterampilan a. Terampil menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi klasifikasi huruf font pada tipografi	praktik	Penyelesaian tugas

Sikap : kejujuran, disiplin, tanggung jawab dan lain sebagainya dengan nilai **rata-rata maksimal 4,4 (predikat A, kriteria Amat Baik)**

Pengetahuan : diambil dari hasil tanya jawab selama pembelajaran dan buku catatan siswa dengan **nilai maksimal 100.**

Keterampilan : diambil dari nilai praktek membuat papan toko dengan kriteria sesuaian tulisan , kesesuaian warna, dan kejelasan gambar serta tulisan dengan jenis papan toko yang dibuat. **Nilai maksimal 100**

Prambanan, 8 September 2014

Mengetahui/menyetujui,
Guru Mata Pelajaran



Endra Dwi Priyono,S.Pd.T

Guru Mata Pelajaran



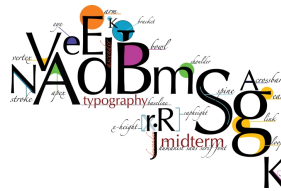
Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Modul Pengolahan Citra Digital 2

KLASIFIKASI HURUF FONT PADA TIPOGRAFI

1. Karakteristik fisik huruf
2. Pedoman penggunaan huruf
3. Pemilihan huruf
4. Prinsip perancangan tipografi

Anatomi Huruf



Langkah awal untuk mempelajari tipografi adalah mengenali atau memahami anatomi huruf. Gabungan seluruh komponen dari suatu huruf merupakan identifikasi visual yang dapat membedakan antar huruf yang satu dengan yang lain.

Tinggi huruf --> Setiap huruf memiliki ciri tersendiri

Bentuk Huruf --> Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut sebagai character. Seluruh character secara optis rata dengan baseline. Tinggi dari badan huruf kecil secara optis rata dengan x-height. Setiap character apakah huruf besar atau kecil memiliki batang (stem) yang pada bagian ujung-ujungnya dapat ditemukan beberapa garis akhir sebagai penutup yang disebut terminal. Pada dasarnya setiap huruf terdiri dari kombinasi berbagai guratan garis (strokes) yang terbagi menjadi dua, yaitu guratan garis dasar (basic stroke) dan guratan garis sekunder (secondary stroke).

Apabila ditinjau dari sudut geometri, maka garis dasar yang mendominasi struktur huruf dalam alfabet dapat dibagi menjadi 4 kelompok besar, yaitu :

1. Kelompok garis tegak datar : E, F, H, I, L
2. Kelompok garis tegak miring : A, K, M, N, V, Z, X, Y, W
3. Kelompok garis tegak lengkung : B, D, G, J, P, R, U
4. Kelompok garis lengkung : C, O, Q, S

Apabila ditinjau dari jenis huruf dan keunikan didalamnya, dapat dibedakan menjadi 5 (lima) kelompok, yaitu :

1. Huruf tidak berkait (Sans Serif)
 - ✓ Tidak memiliki kait (hook/terminal) hanya tangkai dan batang saja.
 - ✓ Ujungnya berbentuk tajam atau tumpul.

- ✓ Sifatnya kurang formal dan sederhana.
 - ✓ Sangat mudah dibaca.
 - ✓ Contoh: Arial, avant grade, MS Sans Serif, dll.
2. Huruf berkait (Serif)
- ✓ Memiliki terminal.
 - ✓ Sifatnya formal, elegan, mewah, anggun.
 - ✓ Kurang mudah dibaca.
 - ✓ Contoh: Times New Roman, Garamond, MS Serif.
3. Huruf Tulis (Script)
- ✓ Setiap huruf terkait seperti tulisan tangan atau tegak bersambung.
 - ✓ Sifatnya anggun, eksklusif, romantis, tradisional.
 - ✓ Sulit dibaca jika terlalu kecil dan banyak.
 - ✓ Contoh: Shelley Alegro, Bradley Hand, Lucida Handwriting, dll.
4. Huruf Dekoratif
- ✓ Setiap hurufnya dibuat secara detail dan komplit.
 - ✓ Sifatnya mewah, bebas, anggun, tradisional, istimewa.
 - ✓ Sangat sulit dibaca, gunakan hanya sebagai alternative drop cap.
 - ✓ Contoh: English, Augsburg Initial, dll.
5. Huruf Monospace
- ✓ Identik dengan serif atau sans serif tapi jarak antar huruf disamakan.
 - ✓ Sifatnya formal, sederhana, futuristik, kaku.
 - ✓ Mudah dibaca tapi kurang rapi.
 - ✓ Contoh: Courier

Huruf memiliki dua ruang dasar bila ditinjau dalam hukum persepsi dari teori Gestalt, yaitu figure dan ground. Apabila kita menelaah keberadaan ruang negatif dari seluruh huruf maka secara garis besar dapat dipecah menjadi tiga kelompok, yaitu :

1. Ruang negatif bersudut lengkung : B, C, D, G, O, P, Q, R, S, U
2. Ruang negatif bersudut persegi empat : E, F, H, I, L, T
3. Ruang negatif bersudut persegi tiga : A, K, M, N, V, W, X, Y, Z

Perhitungan tinggi fisik huruf memiliki azas optikal-matematis, dalam pengertian bahwa dalam perhitungan angka, beberapa huruf dalam alfabet memiliki tinggi yang berbeda-beda, namun secara optis keseluruhan huruf tersebut terlihat sama tinggi. Huruf yang memiliki bentuk lengkung dan segitiga lancip pada bagian teratas atau terbawah dari badan huruf akan memiliki bidang lebih dibandingkan dengan huruf yang memiliki bentuk datar. Apabila beberapa huruf tersebut dicetak

secara berdampingan akan tercapai kesamaan tinggi secara optis. Dalam kaitannya anatomi font maka ada beberapa istilah didalamnya, yaitu :

1. ARM : Sebuah stroke horisontal tidak terhubung pada satu atau kedua ujungnya pada huruf.
2. STEM : Sebuah vertikal stroke utama (tiang utama) pada huruf.
3. COUNTER : Sepenuhnya atau sebagian tertutup ruang dalam huruf.
4. STROKE (Diagonal Stroke) : Sebuah stroke miring pada huruf.
5. SHOULDER : Sebuah stroke melengkung yang berasal dari batang huruf.
6. APEX : sebuah titik puncak dari sebuah huruf, biasanya terdapat di huruf capital 'A'.
7. SPINE : Sebuah proyeksi kecil dari stroke melengkung pada huruf.
8. BOWL : Sebuah stroke melengkung yang membungkus counter huruf.
9. EAR : Sebuah stroke kecil proyeksi dari mangkuk kanan atas dari beberapa huruf 'g' kecil.
10. EYE : Sebuah ruang tertutup yang mengacu dan berbentuk seperti mata.
11. SERIF : "Kaki" atau non-struktural rincian di ujung beberapa stroke pada huruf.
12. BRACKET : sebuah siku segitiga dari kaki-kaki pada ujung beberapa stroke pada huruf.
13. CROSSBAR : Sebuah stroke horizontal yang jadi penyangga atau penghubung suatu huruf.
14. TAIL : Sebuah stroke menurun, sering dekoratif yang menjadi ekor pada suatu huruf.
15. LOOP : Counter tertutup atau sebagian tertutup di bawah baseline yang menjadi bagian bawah huruf kecil 'g'.
16. LINK : Sebuah stroke yang menghubungkan mangkuk atas dan bawah ganda pada huruf kecil 'g'.
17. LEG : Sebuah lengan kaki yang terdapat pada kemiringan huruf diatas kaki-kakinya yang terpasang di satu ujung dan ujung lain.
18. FOOT : Sebuah kaki yang menumpu dari lengan kaki pada kemiringan suatu huruf yang terpasang di satu ujung dan ujung lain.
19. ASCENDER : Stroke vertikal ke atas yang ditemukan pada huruf kecil yang membentang di atas x-height dari jenis huruf tersebut.
20. CAP-HEIGHT : Tinggi huruf kapital dari baseline ke atas topi, paling akurat diukur pada karakter dengan dasar datar (E, H, I, dll).
21. CAPLINE : Batas teratas dari topi suatu huruf atau puncak suatu huruf baik itu capital atau bukan.
22. MEANLINE : batas atas dari huruf kecil pada suatu huruf, tetapi tidak termasuk

ascender suatu huruf.

23. X-HEIGHT : Tinggi utama huruf kecil, khususnya x huruf kecil, tidak termasuk ascenders dan descenders.

24. BASELINE : Garis tak terlihat di mana suatu huruf didudukan, atau batas bawah suatu huruf tanpa descender.

25. DESCENDER : Sebuah stroke vertikal ke bawah yang ditemukan pada huruf kecil yang memanjang di bawah baseline.

Prinsip Dasar Dalam Perancangan Tipografi

Proses perancangan dengan menggunakan huruf merupakan tahapan yang paling menentukan dalam solusi masalah tipografi. Pada tahap vital dalam proses kreatif dari sebuah perancangan tipografi, seorang desainer akan bertindak sebagai komunikator visual yang memiliki berbagai peluang mengontrol setiap keputusan kreatif yang kelak dapat memperkuat efektifitas dan efisiensi dari sebuah pesan yang akan disampaikan kepada khalayak penerimanya.

- a. Sintaksis tipografi --> sintaksis dalam tipografi memiliki pengertian sebagai sebuah proses penataan elemen-elemen visual ke dalam kesatuan bentuk yang kohesif. Studi terhadap sintaksis tipografi dimulai dari elemen komposisi yang terkecil yaitu huruf, kata, garis, kolom dan margin. Sintaksis tipografi tidak memiliki aturan yang baku. Namun, dalam proses perancangan tipografi, penggunaan logika-logika dan prinsip-prinsip persepsi visual yang diterapkan dalam setiap pendekatan kreatif akan secara bertahap melahirkan suatu sistematisa penataan elemen-elemen visual huruf.
- b. Persepsi visual --> tugas seorang grafis adalah menciptakan sebuah kesatuan visual yang mudah dipahami oleh penglihat. Pemahaman terhadap persepsi visual adalah kunci untuk memahami tendensi mata kita dalam melihat sebuah pola visual. Contoh, persepsi visual dari teori Gestalt sebagai acuan serta beberapa contoh rancangan yang dapat memperjelas gambaran-gambaran terhadap penerapan dari teori tersebut.

contoh tendensi alami dalam melihat pola visual

Similarity

Continuation

Proximity

Closure

- c. Focal point --> musuh terbesar dari seorang perancang grafis adalah keapatisan penglihat terhadap hasil rancangannya. Tugas perancang grafis adalah menarik perhatian penglihat dengan menciptakan suatu pola rancangan visual yang secara

cepat dapat menstimulasi penglihat lewat pokok penekanan (focal point). Namun, sebagai catatan, focal point yang gamblang tidak merupakan keharusan untuk menciptakan sebuah rancangan yang berhasil. Dalam desain tipografi ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan focal point dengan berbagai kemungkinan sebagai contoh berikut ini :

1. Ketika sebuah elemen terisolasi dari kelompok elemen yang lain maka elemen itu akan menjadi focal point. Dengan melakukan pemisahan, sebuah elemen akan menjadi properti visual yang penting.
2. Pada desain sampul buku ini focal point terletak pada nama penulisnya dengan mengubah parameter pada ukuran huruf.
3. Headline pada salah satu dari lembaran buku laporan tahunan (annual report) disamping ini merupakan focal point lewat cara mengisolasi headline serta penggunaan kontras pada huruf yang dicetak negatif (reversed type).

Semenjak focal point terlalu umum digunakan sebagai salah satu dari perangkat artistik, kadang untuk menarik perhatian penglihat, kehadiran focal point dihilangkan. Pada akhirnya focal point hanya digunakan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan dari rancangan serta pesan yang akan disampaikan.

- d. Grid systems --> sebuah grid diciptakan sebagai solusi terhadap permasalahan penataan elemen-elemen visual dalam sebuah ruang. Grid systems digunakan sebagai perangkat untuk mempermudah menciptakan sebuah komposisi visual. Melalui grid systems seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematis guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan grid systems dalam desain grafis adalah untuk menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Walaupun tidak ada aturan-aturan yang baku mengenai penentuan besarnya margin, namun, pemanfaatan ukuran margin yang tepat memberikan dalam visual terhadap keseluruhan rancangan. Margin yang berbeda-beda ukuran dapat menciptakan ruang asimetris yang lebih dinamis. Sebagai catatan, grid systems sangat diperlukan sebagai dasar pola dalam menyusun huruf dan gambar dalam jumlah yang banyak, seperti buku, brosur, majalah, dan lain sebagainya. Untuk rancangan yang berjumlah satu halaman atau sedikit, penerapan grid systems kadang sering diabaikan. Grid systems dalam sebuah rancangan grafis digunakan sesuai dengan kebutuhan komposisi, ada yang hanya menggunakan satu buah kolom vertikal hingga multi kolom yang menggunakan dua titik koordinat X dan Y (horisontal dan vertikal). Sebagai catatan, penggunaan grid systems jangan dijadikan sebagai sebuah

limitasi dalam menerapkan sebuah komposisi, melainkan difungsikan sebagai perangkat bantu dalam memonitor setiap penempatan elemen-elemen visual pada sebuah bidang racangan.

- e. Alignment --> dalam sebuah perancangan tipografi penataan baris (alignment) memiliki peranan penting sebagai penunjang legibility serta estetika dari rancangan. Huruf-huruf dalam beberapa baris dapat disejajarkan dengan 4 cara sebagai berikut :

- Rata Kiri (flush left) --> Layak digunakan untuk naskah yang panjang atau pendek. Bagian kanan susunan huruf menghasilkan bentuk iregular yang memberi kesan dinamis.
- Rata Kanan (flush right) --> Hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf-huruf per barisnya hampir setara.
- Rata Tengah (centered) --> Hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf yang seimbang pada tiap barisnya.
- Rata Kiri-Kanan (justified) --> Layak digunakan untuk naskah yang panjang. Keteraturannya memberikan kesan bersih dan rapi. Namun, jarak antar kata harus diperhatikan bila jumlah huruf tidak sebanding dengan lebar kolom.

Kejelasan bentuk huruf (legibility) adalah tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter / rupa huruf / tulisan tanpa harus bersusah payah. Hal ini bisa ditentukan oleh:

1. Kerumitan desain huruf, seperti penggunaan siripan, kontras goresan, dan sebagainya.
 2. Penggunaan warna
 3. Frekuensi pengamat menemui huruf tersebut dalam kehidupan sehari-hari
- Keterbacaan (readability) adalah tingkat kenyamanan / kemudahan suatu

susunan huruf saat dibaca, yang dipengaruhi oleh:

1. Jenis huruf.
2. Ukuran.
3. Pengaturan, termasuk di dalamnya alur, spasi, kerning, perataan, dan sebagainya.
4. Kontras warna terhadap latar belakang

Dalam pemilihan jenis huruf, yang senantiasa harus diperhatikan adalah kepantasannya huruf untuk ditulis, salah satu contoh apabila ingin menulis hasil karya ilmiah ataupun skripsi kebanyakan orang menggunakan huruf atau font arial

ataupun times new roman karena itu merupakan ketentuan yang telah di gunakan. Ada lagi contoh apabila ingin menulis ataupun memposting hasil karya di blog ataupun di website kebanyakan orang menggunakan huruf atau font yang agak rapi seperti Calibri ataupun cambria. Dan contoh terakhir apabila ingin menulis suatu hasil undangan pernikahan banyak menggunakan huruf atau font memiliki karakteristik yang unik dan yang dapat dilihat oleh mata menarik, contohnya adalah font Algerian, Franklin Gothic, Lucida, dan lain-lain.

Sumber :

<http://senschgraph.wordpress.com/2013/02/14/prinsip-dasar-dalam-perancangan-tipografi/>

<http://ilearntypography.wordpress.com/2012/01/09/anatomi-huruf-pada-tipografi/>

Lampiran 11

TUGAS DISKUSI

- 1. Diskusikan manfaat multimedia secara berkelompok.
- 2. Masing-masing kelompok maksimal beranggotakan 6 orang.
- 3. Tugas dikumpulkan dan dipresentasikan.

LATIHAN SOAL

Nama :
N0. Absen :
Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Materi Pokok : Etimologi Multimedia

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan benar !

- 1. Jelaskan pengertian tools multimedia !
- 2. Sebutkan 5 macam tools mulmedia yang anda ketahui !
- 3. Apa fungsi dari tools multimedia berikut :
 - e. Adobe Photoshop
 - f. Autocad
 - g. Windows Movie Maker
 - h. Steinberg Nuendo
- 4. Sebutkan 5 macam program Microsoft Office dan penggunaannya !

—————oOoSELAMAT MENGERJAKAN oOo—————

Tanggal	Nilai	Paraf Guru

LATIHAN SOAL II

Nama :
No. Absen :
Mata Pelajaran : Desain Multimedia
Materi Pokok : Produk - Produk Multimedia

I Soal Isian Singkat

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan singkat dan benar !

1. Unsur dalam elemen multimedia yang dapat bergerak disebut
2. Unsur dalam elemen multimedia yang tidak dapat bergerak disebut
3. Data dalam bentuk karakter yang digunakan untuk menyampaikan informasi disebut
4. Gabungan dari berbagai media (teks, grafik, audio, dan sebagainya) dalam satu medium disebut
5. Dalam istilah komputer, kita mengenal 2 jenis teks, yaitu ... dan
6. Contoh produk multimedia dalam bentuk audio/suara adalah
7. Citra benda yang dihasilkan atas upaya manusia dalam mereproduksi kemiripan dari suatu obyek yang biasanya obyek-obyek fisik/nyata disebut
8. Contoh media interactivity adalah
9. Film kartu merupakan salah satu contoh dari produk multimedia yaitu
10. Salah satu contoh produk media special effects adalah

II Uraian

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jelas dan benar !

4. Sebutkan dan jelaskan secara singkat elemen multimedia !
5. Sebutkan kegunaan grafik !
6. Berilah contoh produk-produk multimedia !

Lampiran 12

ULANGAN HARIAN I

I. PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang pada jawaban yang benar !

1. Multimedia berawal dari sebuah seni yaitu
 - a. Theater**
 - b. Tari
 - c. Melukis
 - d. Musik
 - e. Menggambar
2. Multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks. Pernyataan diatas merupakan pengertian multimedia menurut
 - a. Rosch
 - b. McComick**
 - c. Turban
 - d. Robin
 - e. Hofstetter
3. Multimedia memiliki beberapa manfaat salah satunya sebagai media komersial yang artinya
 - a. Mengembangkan efek khusus dalam film dan animasi
 - b. Menciptakan simulasi komputer
 - c. Menyajikan informasi untuk membantu pemegang saham
 - d. Menarik perhatian dalam periklanan**
 - e. Memberikan pelatihan karyawan
4. Menciptkan pelatihan berbasis komputer merupakan manfaat multimedia dalam bidang
 - a. Hiburan dan Seni
 - b. Perindustrian
 - c. Pendidikan**
 - d. Teknik
 - e. Gambar Dokumen
5. Alat bantu berupa perangkat lunak yang digunakan untuk membuat/menggabungkan konten multimedia (audio, video, teks, gambar, animasi) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi disebut.....
 - a. Komponen Multimedia**

b. Tool Multimedia

- c. Elemen Multimedia
- d. Produk Multimedia
- e. Alat Bantu Multimedia

6. Tool multimedia yang berupa HTML editor yang berfungsi untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web adalah

- a. Web
- b. Microsoft Infopath
- c. Microsoft Access
- d. Microsoft Outlook

e. Macromedia Dreamweaver

7. Tool multimedia yang berfungsi untuk mengedit foto/gambar berbasis vektor adalah

- a. Adobe Photoshop
- b. Paint

c. Corel Draw

- d. Photoscape
- e. Autocad

8. Yang tidak termasuk dalam unsur dinamik dalam komponen multimedia adalah

- a. Audio
- b. Video
- c. Animasi

d. Teks

- e. Gambar bergerak

9. Komponen multimedia dibagi menjadi Komponen

- a. 7
- b. 6
- c. 5**
- d. 4
- e. 3

10. Pertunjukan musik dengan menggunakan sinar laser, kembang api, asap adalah salah satu contoh produk multimedia dalam bidang

a. Special Effect

- b. Audio
- c. Video
- d. Interactivity

e. Animasi

II. URAIAN


Isilah titik-titik dibawah ini dengan benar dan tepat !

1. Multimedia berasal dari 2 kata yaitu multi artinya dan media/medium yang artinya
2. Manfaat multimedia dalam bidang hiburan dan seni adalah
3. Tool multimedia yang berfungsi untuk pembuatan model/gambar 2 dan 3 dimensi adalah
4. Program microsoft office yang berfungsi untuk mengirim dan membaca surat elektronik adalah
5. Suatu seni memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak disebut

III. ESSAY

1. Sebutkan 5 manfaat multimedia !
2. Sebutkan dan jelaskan 5 tool multimedia beserta fungsinya !
3. Sebutkan kegunaan dari grafik dalam komponen multimedia !

Lampiran 13



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN
KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA
STATUS : TERAKREDITASI "A"
Alamat : Gatak Bokoharjo Prambanan 55572 Sleman Phone : 496170 Fax. (0274) 497990

DAFTAR SISWA 2014/2015

Kelas : XI MM
Mata Pelajaran : Desain Multimedia
KKM : 75

SEMESTER : 1
WALI KELAS : Anis Sri Hartadi, S.Kom
GURU BK : Drs. Ngadiyo

No.	No. Induk	Nama Siswa	Agustus			September		Jumlah Total		
			16	23	30	6	13	S	I	A
1	11246	ARYAH MEYKHODUNNISA	√	√	√	D I I S I B U A N I S	√			
2	11250	ALVIN APRIYANTO	√	√	√		√			
3	11251	ANANG BULISTYO	√	√	√		√			
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	√	√	√		√			
5	11253	ANUNG GURI PRASETYO	√	√	√		√			
6	11254	ARLIS RIZKA BOK KURNIAWAN	√	√	√		√			
7	11255	ASBP TATA MUSTOPA	√	√	√		√			
8	11256	AZIZ TRI CANDRA PRASOWO	√	√	√		√			
9	11257	AZIZAH NUR HASANAH	√	√	√		Lomba		1	
10	11258	BAGAS ARI KURNIAWAN	√	√	√		√			
11	11259	BIMA SETYAWAN	√	√	√		√			
12	11260	BONDAN ADE RAMADHAN	√	√	√		√			
13	11261	DAMAR PRUYANTO	√	√	√		√			
14	11262	DEVYAN HARANI	√	√	√		√			
15	11263	DWY DWIS SAPUTRI	√	√	√		√			
16	11265	DYMAS CAHYO BUDI HARTO	√	√	√		√			
17	11266	ELISA EKAPRADIKA	Marching	√	√		√		1	
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	√	√	√		√			
19	11268	INDRA MAULANA KUSUMA	√	√	5		Lomba	1	1	
20	11269	JANDRA HARIT	√	√	√		√			
21	11270	IRSYAD MUHAMMAD RIZKI	√	√	√		√			
22	11271	JAYAN PRASETYO SARI	√	√	√		√			
23	11272	LIA ELVIRA	Parade	8	√		Lomba	1	2	
24	11273	MUL RIZAL QORUL PRASOWO	√	√	√		√			
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	√	√	√		√			
26	11275	MUHAMMAD MARUF SANTOSO	√	√	√		√			
27	11276	MUHAMMAD MASRI NORA SAPUTRA	√	√	√		√			
28	11277	NALADITA MUHAMMAD ENDAIRI QUS	√	√	√		√			
29	11279	PRADITA CHRISTANTI SOEDISARI	√	√	√		√			
30	11280	RACHMAN IT AYLUSARI TRI	√	√	√		√			
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARYA PURNAMA	-	-	-		-			
32	11282	RAKA ECH SANUDIN RAMADHANI	√	√	√		√			
33	11283	RENDI PRATAMA	√	√	5		√	1		
34	11284	ROSTHA FEBRI HERANI IT	√	√	√		√			
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	√	√	√		√			
36	11286	TRI SETIAWAN	√	√	√		√			
37	11287	WICH SANLSTRIT	√	√	√		√			

Guru Mata Pelajaran

Anis Sri Hartadi, S.Kom

Lampiran 14

MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH

SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN

KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA

STATUS: TERAKREDITASI "A"

Alamat : Galaksi Sekeloa Prambanan 55572 Sleman Phone : 498170 Fax. (0274) 497990

DAFTAR SISWA 2014/2015

Kelas : XI MM

SEMESTER : 1

Mata Pelajaran : Komposisi Foto Digital

WALI KELAS : Anis Sh Hafidli, S.Kom

KRM : 75


GURU BK : Drs. Ngadiyo

No.	No. Induk	Nama Siswa	Agustus	September			Jumlah Total		
			25	1	8	15	S	I	A
1	11246	ARTAH MEKHORUMWISH	√	√	√	√			
2	11250	ALPIN APRIYANTO	√	√	√	√			
3	11251	ANANG SULISTYO	√	√	√	√			
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	√	√	S	√	1		
5	11253	ANUNG GURI PRASETYO	√	√	√	√			
6	11254	ARLYA RIZKA BORA KURNIAWANDA	√	√	√	√			
7	11255	ARIP TATA MUSTOFA	√	√	√	√			
8	11256	ARIZ TRI CANDRA PRASOWO	√	√	√	√			
9	11257	ARIZAH NUR HASANAH	√	√	√	S	1		
10	11258	BAGAS ADI KURNIAWAN	√	√	√	√			
11	11259	BIMA SETIYANAN	√	√	√	√			
12	11260	BONDAN ADE RAMADHAN	√	√	√	√			
13	11261	DAMAR PRITYANTO	√	√	√	√			
14	11262	DEVYAN HARANI	√	√	√	√			
15	11263	DWIS DWI SAPUTRA	√	√	√	√			
16	11265	DINAS CAHYO BUDI HARTO	√	√	√	√			
17	11266	ELISA EKAPRADIKA	√	√	√	√			
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	√	√	√	√			
19	11268	INDORA MAULANA KUSUMA	√	√	√	S	1		
20	11269	INDAHWA IT	√	√	√	√			
21	11270	IRSYAD MUHAMMAD RUMI	√	√	√	√			
22	11271	IRWAN PRASETYO SARI	√	√	√	√			
23	11272	ISA ELIANA	√	√	1	√		1	
24	11273	MUH. RIDAL QOSRUL PRASOWO	√	√	√	√			
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	√	√	√	√			
26	11275	MUHAMMAD MA'RUF SANTOSO	√	√	√	√			
27	11276	MUHAMMAD MASRI NORA SAPUTRA	√	√	√	√			
28	11277	NALACHITA MUHAMMAD SYULIZQI D	√	√	√	√			
29	11279	PRADITA CHRISTIANIT BOGORISARI	√	√	√	√			
30	11280	RACHMAN IT AYUSMAN IT	√	√	√	√			
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARIYA PURNAMA	-	-	-	-			4
32	11282	RAYA SICHANUDIN RAMADHANI	√	√	√	√			
33	11283	RUNDI PRATAMA	√	√	√	√			
34	11284	ROSYA FEBRI NORANI IT	√	√	√	√			
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	√	√	√	√			
36	11286	TRI SETIAWAN	√	√	√	√			
37	11287	WIDI SAPUTRA	√	√	√	√			

Guru Mata Pelajaran

Ahmad Awwaludin Baiki, S.Pd.T

Lampiran 15

<div><div></div><div><div>MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH</div><div>SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN</div><div>SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN</div><div>KELOMPOK TEKNOLOGI DAN REKAYASA</div><div>STATUS : TERAKREDITASI "A"</div></div></div>									
Alamat : Gatak Bokoharjo, Prambanan 35372. Slam an Phone : 49 61 70 Fax. (0274) 49 79 90									
DAFTAR SISWA 2014/2015									
Kelas : XI MM					SEMESTER : 1				
Mata Pelajaran : Pengolahan Citra Digital					WALI KELAS : Anis Sri Harwati, S.Kom				
KRM : 75					GURU BK : Dra. Ngadiya				
No.	No. Induk	Nama Siswa	Agustus	September			Jumlah Total		
			25	1	8	15	S	I	A
1	11246	AFYAH MEYONGRUMWIS	√	√	√	√			
2	11250	ALPIN APRIYANTO	√	√	√	√			
3	11251	ANANG SULESTYO	√	√	√	√			
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	√	√	S	√	1		
5	11253	ANUNG GISRI PRASETYO	√	√	√	√			
6	11254	ARLYA RIZKA BOA KURNIAWANIDA	√	√	√	√			
7	11255	ASBI TATA MUSTOPA	√	√	√	√			
8	11256	ASRI TRI GANDARA PRABOWO	√	√	√	√			
9	11257	ATZIRY NUR HASANAH	√	√	√	S	1		
10	11258	BAGAS ADI KURNIAWAN	√	√	√	√			
11	11259	BIMA SETYAWAN	√	√	√	√			
12	11260	BONDAN ADI RAMADHAN	√	√	√	√			
13	11261	DAMAR PRUYANTO	√	√	√	√			
14	11262	DEWIYAHARANI	√	√	√	√			
15	11263	DWIS DWI SAPUTRI	√	√	√	√			
16	11265	DIMAS CAHYO BUDI HARTO	√	√	√	√			
17	11266	ELISA EKAPRADI A	√	√	√	√			
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	√	√	√	√			
19	11268	INDRA MAULANA KUSUMA	√	√	√	S	1		
20	11269	JANDARI IT	√	√	√	√			
21	11270	IRSYAD MUHAMAD RIFAI	√	√	√	√			
22	11271	IRWAN PRASETYO SARI	√	√	√	√			
23	11272	LIA ELKORA	√	√	I	√			1
24	11273	MUH. RIZAL QORUL PRABOWO	√	√	√	√			
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	√	√	√	√			
26	11275	MUHAMMAD MA'RUF SANTOSO	√	√	√	√			
27	11276	MUHAMMAD MASRI NORA SARUTRA	√	√	√	√			
28	11277	NALACHITA MUHAMMAD EMILIRIJI D.	√	√	√	√			
29	11279	PRADYTA CHRISTAVIT SODOROSARI	√	√	√	√			
30	11280	RACHMAN IT AYU SUKIRATI	√	√	√	√			
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARYA PURNAMA	-	-	-	-			4
32	11282	RAKA ICHEANUDIN RAMADHANI	√	√	√	√			
33	11283	RUSDI PRATAMA	√	√	√	√			
34	11284	ROSTHA FEBRI HERANI IT	√	√	√	√			
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	√	√	√	√			
36	11286	TRI SETIAWAN	√	√	√	√			
37	11287	WINDA SARASTRI	√	√	√	√			

Guru Mata Pelajaran

Endas Dwi Pujiono, S.Pd. T

Lampiran 16

REKAP NILAI SISWA DESAIN MULTIMEDIA

Pengampu : Anis Sri Hartati, S.Kom
Mahasiswa : Dery Risma Fauziyyah

No	No. Induk	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	Jml
			Sikap	Pengetahan	Sikap	Pengetahan	Sikap	Pengetahan	Nilai Ulangan Harian 1	
1	11249	AFIFAH MEI KHOIRUNNISA	35	79	35	100	35	92	76	76
2	11250	ALFIN APRIYANTO	32	75	32	100	32	32	72	72
3	11251	ANANG SULISTYO	30	78	30	70	30	28	84	84
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	30	75	30	60	30	40	88	88
5	11253	ANUNG GIRI PRASETYO	33	80	33	100	33	32	56	56
6	11254	ARLYA RIZCA EKA KURNIANANDA	30	79	30	60	30	88	50	50
7	11255	ASEP TATA MUSTOFA	29	75	29	100	29	32	78	78
8	11256	AZIZ TRI CANDRA PRABOWO	33	68	33	40	33	36	90	90
9	11257	AZIZAH NUR HASANAH	37	80	37	90	37	92	96	96

10	11258	BGAS ADI KURNIAWAN	28	84	28	93	28	84	92	92
11	11259	BIMA SETIYAWAN	29	84	29	93	29	56	94	94
12	11260	BONDAN ADE RAMADHAN	23	78	23	93	23	56	86	86
13	11261	DAMAR PRIYANTO	25	84	25	90	25	56	92	92
14	11262	<i>DEVI MAHARANI</i>	37	87	37	97	37	84	92	92
15	11263	<i>DIAS DWI SAPUTRI</i>	29	80	29	93	29	84	88	88
16	11265	DIMAS CAHYO BUDI HARTO	32	75	32	50	32	28	92	92
17	11266	ELISA EKA PRADITA	26	-	26	90	26	72	74	74
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	25	75	25	57	25	32	60	60
19	11268	INDRA MAULANA KUSUMA	37	79	37	97	37	76	96	96
20	11269	<i>INDRAWATI</i>	32	80	32	100	32	80	88	88
21	11270	IRSYAD MUHAMAD RIFAI	29	75	29	100	29	32	82	82
22	11271	IRWAN PRASETYO SARI	26	84	26	83	26	84	92	92
23	11272	<i>LIA ELVIRA</i>	35	-	35	97	35	92	96	96
24	11273	MUH. RIZAL QOIRUL PRABOWO	34	68	34	93	34	40	88	88
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	31	68	31	90	31	36	90	90
26	11275	MUHAMMAD MA'RUF SANTOSO	28	84	28	90	28	48	92	92
27	11276	MUHAMMAD MASRI NOFA SAPUTRA	31	78	31	70	31	32	54	54

28	11277	NALADHITA MUHAMMAD E. D.	36	78	36	80	36	28	82	82
29	11279	<i>PRADITA CHRISTANTI BODROSARI</i>	37	79	37	93	37	92	90	90
30	11280	<i>RACHMAWATI AYU SUPATRI</i>	31	87	31	93	31	76	98	98
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARYA PURNAMA	-	-	-	-	-	-	-	-
32	11282	RAKA ICHSANUDIN RAMADHANI	38	75	38	87	38	40	88	88
33	11283	RENDI PRATAMA	32	84	32	73	32	60	88	88
34	11284	<i>ROSITA FEBRI HERAWATI</i>	35	79	35	87	35	92	90	90
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	28	68	28	67	28	84	92	92
36	11286	TRI SETIAWAN	26	75	26	57	26	28	86	86
37	11287	<i>WIDA SWASTARI</i>	39	87	39	97	39	84	92	92

Lampiran 17

REKAP NILAI SISWA KOMPOSISI FOTO DIGITAL

Pengampu : Ahmad Awaluddin Baiti, S.Pd.T

Mahasiswa : Dery Risma Fauziyyah

No	No. Induk	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2			Pertemuan 3			Pertemuan 4		
			Sikap	Pengetahan	Sikap	Pengetahan	Keterampilan	Sikap	Pengetahan	Keterampilan	Sikap	Pengetahan	Keterampilan
1	11249	AFIFAH MEI KHOIRUNNISA	35	83	35	80	78	35	75	91	35	83	80
2	11250	ALFIN APRIYANTO	32	80	32	81	78	32	83	76	32	86	78
3	11251	ANANG SULISTYO	30	83	30	78	78	30	83	83	30	80	77
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	30	80	30	79	75	30	80	75	30	83	77
5	11253	ANUNG GIRI PRASETYO	33	75	33	75	78	33	83	80	33	80	82
6	11254	ARLYA RIZCA EKA KURNIANANDA	30	83	30	80	78	30	75	83	30	83	78
7	11255	ASEP TATA MUSTOFA	29	83	29	79	81	29	81	81	29	80	83
8	11256	AZIZ TRI CANDRA PRABOWO	33	80	33	80	78	33	78	83	33	75	77
9	11257	AZIZAH NUR HASANAH	37	83	37	81	80	37	79	86	37	83	96
10	11258	BAGAS ADI KURNIAWAN	28	78	28	79	82	28	75	84	28	85	89

11	11259	BIMA SETIYAWAN	29	80	29	79	78	29	80	89	29	78	78
12	11260	BONDAN ADE RAMADHAN	23	75	23	78	78	23	79	93	23	79	80
13	11261	DAMAR PRIYANTO	25	83	25	80	78	25	75	87	25	75	80
14	11262	<i>DEVI MAHARANI</i>	37	86	37	81	83	37	83	84	37	80	83
15	11263	<i>DIAS DWI SAPUTRI</i>	29	75	29	79	79	29	86	92	29	79	78
16	11265	DIMAS CAHYO BUDI HARTO	32	83	32	75	83	32	80	92	32	80	77
17	11266	ELISA EKA PRADITA	26	86	26	77	75	26	75	75	26	75	80
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	25	75	25	75	75	25	83	75	25	83	77
19	11268	INDRA MAULANA KUSUMA	37	83	37	80	78	37	86	89	37	83	96
20	11269	<i>INDRAWATI</i>	32	83	32	80	78	32	75	87	32	80	78
21	11270	IRSYAD MUHAMAD RIFAI	29	75	29	75	78	29	83	89	29	83	84
22	11271	IRWAN PRASETYO SARI	26	83	26	77	78	26	86	84	26	75	82
23	11272	<i>LIA ELVIRA</i>	35	86	35	81	78	35	75	85	35	81	80
24	11273	MUH. RIZAL QOIRUL PRABOWO	34	80	34	77	75	34	83	75	34	78	83
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	31	83	31	79	78	31	83	78	31	79	77
26	11275	MUHAMMAD MA'RUF SANTOSO	28	83	28	79	78	28	75	86	28	75	83
27	11276	MUHAMMAD MASRI NOFA SAPUTRA	31	75	31	75	75	31	83	75	31	79	89
28	11277	NALADHITA MUHAMMAD E. D.	36	83	36	80	79	36	86	83	36	78	80
29	11279	<i>PRADITA CHRISTANTI BODROSARI</i>	37	85	37	82	83	37	80	92	37	80	84

30	11280	<i>RACHMAWATI AYU SUPATRI</i>	31	83	31	79	75	31	83	76	31	86	78
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARYA PURNAMA	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
32	11282	RAKA ICHSANUDIN RAMADHANI	38	80	38	80	79	38	83	92	38	83	85
33	11283	RENDI PRATAMA	32	80	32	78	80	32	80	81	32	83	77
34	11284	<i>ROSITA FEBRI HERAWATI</i>	35	86	35	82	79	35	75	92	35	75	83
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	28	83	28	80	78	28	83	82	28	83	84
36	11286	TRI SETIAWAN	26	78	26	77	75	26	85	75	26	86	77
37	11287	<i>WIDA SWASTARI</i>	39	83	39	80	80	39	82	91	39	80	87

Lampiran 18

REKAP NILAI SISWA PENGOLAHAN CITRA DIGITAL


Pengampu : Endra Dwi Priyono, S.Pd.T

Mahasiswa : Dery Risma Fauziyyah

No	No. Induk	Nama Siswa	Pertemuan 1		Pertemuan 2			Pertemuan 3		Pertemuan 4		
			Sikap	Pengetahan	Sikap	Pengetahan	Keterampilan	Sikap	Pengetahan	Sikap	Pengetahan	Keterampilan
1	11249	AFIFAH MEI KHOIRUNNISA	35	80	35	81	80	35	80	35	80	82
2	11250	ALFIN APRIYANTO	32	81	32	79	82	32	77	32	81	77
3	11251	ANANG SULISTYO	30	78	30	80	78	30	76	30	79	78
4	11252	ANGGIT CAHYO NUGROHO	30	79	30	76	79	30	75	30	75	belum
5	11253	ANUNG GIRI PRASETYO	33	75	33	75	78	33	80	33	77	78
6	11254	ARLYA RIZCA EKA KURNIANANDA	30	80	30	81	80	30	78	30	75	80
7	11255	ASEP TATA MUSTOFA	29	79	29	78	79	29	80	29	80	80
8	11256	AZIZ TRI CANDRA PRABOWO	33	80	33	81	80	33	78	33	75	80
9	11257	AZIZAH NUR HASANAH	37	81	37	81	81	37	-	37	80	83
10	11258	BAGAS ADI KURNIAWAN	28	79	28	78	79	28	83	28	78	85

11	11259	BIMA SETIYAWAN	29	79	29	80	81	29	78	29	80	77
12	11260	BONDAN ADE RAMADHAN	23	78	23	78	76	23	82	23	80	82
13	11261	DAMAR PRIYANTO	25	80	25	83	80	25	79	25	77	82
14	11262	<i>DEVI MAHARANI</i>	37	81	37	79	80	37	83	37	81	83
15	11263	<i>DIAS DWI SAPUTRI</i>	29	79	29	80	77	29	82	29	79	83
16	11265	DIMAS CAHYO BUDI HARTO	32	75	32	75	80	32	80	32	80	76
17	11266	ELISA EKA PRADITA	26	77	26	77	78	26	77	26	76	77
18	11267	FATMA TRI SANTOSO	25	75	25	75	75	25	75	25	75	76
19	11268	INDRA MAULANA KUSUMA	37	80	37	75	80	37	-	37	80	82
20	11269	<i>INDRAWATI</i>	32	80	32	83	81	32	81	32	78	83
21	11270	IRSYAD MUHAMAD RIFAI	29	75	29	82	79	29	75	29	83	80
22	11271	IRWAN PRASETYO SARI	26	77	26	80	78	26	78	26	79	78
23	11272	<i>LIA ELVIRA</i>	35	81	35	83	78	35	82	35	80	belum
24	11273	MUH. RIZAL QOIRUL PRABOWO	34	77	34	79	77	34	79	34	75	79
25	11274	MUHAMMAD HASANUDIN	31	79	31	75	79	31	79	31	77	80
26	11275	MUHAMMAD MA'RUF SANTOSO	28	79	28	78	76	28	81	28	78	77
27	11276	MUHAMMAD MASRI NOFA SAPUTRA	31	75	31	75	80	31	75	31	75	85
28	11277	NALADHITA MUHAMMAD E. D.	36	80	36	80	80	36	81	36	83	85
29	11279	<i>PRADITA CHRISTANTI BODROSARI</i>	37	82	37	82	81	37	80	37	83	81

30	11280	<i>RACHMAWATI AYU SUPATRI</i>	31	79	31	81	belum	31	82	31	80	82
31	11281	RAHMAT SIDIQ ARYA PURNAMA	-	-	-	-	-	-	-	-	83	-
32	11282	RAKA ICHSANUDIN RAMADHANI	38	80	38	81	80	38	80	38	75	83
33	11283	RENDI PRATAMA	32	78	32	79	79	32	81	32	81	82
34	11284	<i>ROSITA FEBRI HERAWATI</i>	35	82	35	82	81	35	84	35	78	81
35	11285	SEPTIAN DWI ATMOKO	28	80	28	80	80	28	80	28	79	80
36	11286	TRI SETIAWAN	26	77	26	77	75	26	81	26	75	76
37	11287	<i>WIDA SWASTARI</i>	39	80	39	81	80	39	82	39	79	83



KARTU BIMBINGAN PPL

PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL

LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY

TAHUN 2014...

F04

UNTUK MAHASISWA

Nama Sekolah / Lembaga : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN

Alamat Sekolah : GATAK, BOKUHARJO, PRAMBANAN, SLEMAN Fax./ Telp. Sekolah :

Nama DPL PPL : DR. PUTU SUPIRA, M.P.

Prodi / Fakultas DPL PPL : PEND. TEKNIK ELEKTRONIKA / TEKNIK

Jumlah Mahasiswa PPL : 2

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL
1			draft laporan		
2	30/9 2014		finalisasi lrp.		
3	6/10 2014		lengkap		

PERHATIAN :

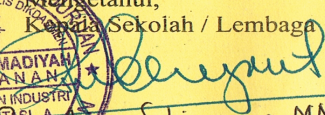
Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL (1 kartu untuk 1 prodi).

Kartu bimbingan PPL ini harap diisi materi bimbingan dan dimintakan tanda tangan dari DPL PPL setiap kali bimbingan di lokasi.

Kartu bimbingan PPL ini segera dikembalikan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL untuk keperluan administrasi.


Mengetahui,

Kepala Sekolah / Lembaga




DR. Anton Subiyantoro, MM

19540716 198603 1 006



Prambanan, 30 September 2014

Mhs PPL Prodi PPL



CANDRA AGUSTINA

MM. 11520241025

155

Lampiran 20.



Universitas Negeri Yogyakarta

**MATRIKS PROGRAM KERJA PPL UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2014**

F01

Kelompok ahasiswa

NOMOR LOKASI : 20401317

NAMA LOKASI : SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN

ALAMAT LOKASI : GATAK, BOKOHARJO, PRAMBANAN, SLEMAN, DI YOGYAKARTA

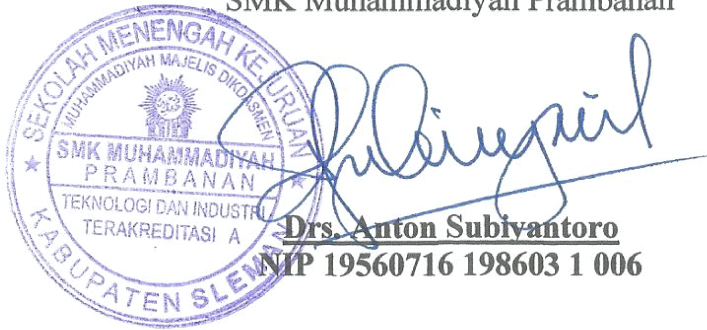
No	Program/Kegiatan PPL	Jumlah Jam per Minggu										Jml Jam
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
1	Observasi Sekolah	12										12
	Observasi Kelas	4										4
	PPDB	16										16
	Persiapan	4	4	4								12
	Pelaksanaan MOS		19	23								42
2	Mengajar Desain Multimedia											
	a. Persiapan					4	4	4		4		16

	b. Pelaksanaan					2	2	2		2		8
	c. Evaluasi & tindaklanjut					1	1	1		1		4
3	Mengajar Komposisi Foto Digital											
	a. Persiapan							4	4	4	4	16
	b. Pelaksanaan							4	4	4	4	16
	c. Evaluasi & tindaklanjut							1	1	1	1	4
4	Mengajar Pengolahan Citra Digital											
	a. Persiapan							4	4	4	4	16
	b. Pelaksanaan							4	4	4	4	16
	c. Evaluasi & tindaklanjut							1	1	1	1	4
5	Pembuatan Media Pembelajaran					2	2	6	2	6	4	22
6	Pembuatan RPP Semester					2	2	6	4	6	4	24
7	Penjagaan piket dan perpustakaan					4	4	8	8	8	8	40
8	Peringatan HAORNAS									4		4
JUMLAH JAM												277

Prambanan, 17 September 2014

Mengetahui/Menyetujui,

Kepala Sekolah
SMK Muhammadiyah Prambanan



Drs. Anton Subiyantoro
NIP 19560716 198603 1 006

Guru Pembimbing Jurusan
Jurusan Elektronika Industri

Anis Sri Hartati, S.Kom
NBM. 967743

Mahasiswa PPL

Dery Risma Fauziyyah
NIM. 11520241028

Lampiran 21



Universitas Negeri Yogyakarta

LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL TAHUN 2014

F03

Untuk
mahasiswa

NAMA SEKOLAH/LEMBAGA : SMK Muhammadiyah Prambanan

ALAMAT SEKOLAH/LEMBAGA : Gatak, Bokoharjo, Prambanan, Sleman,

GURU PEMBIMBING : Anis Sri Hartati, S.Kom

NAMA MAHASISWA : Dery Risma Fauziyyah

DIY NO. MAHASISWA : 11520241028

FAK./JUR./PRODI : FFT/PTE/PTI

DOSEN PEMBIMBING : Dr. Putu Sudira, M.P

No.	Nama Kegiatan	Hasil Kuantitatif/Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				
			Swadaya/ Sekolah/L embaga	Mahasiswa	Pemda Kab.	Sponsor / Lembaga lainnya	Jumlah
1.	Konsultasi tentang PPL	Konsultasi dilakukan beberapa kali, saat	-	-	-	-	-

	dengan DPL dan guru pembimbing	menemui kesulitan, dan hambatan sehingga dengan bimbingan dapat memperoleh kejelasan dan wawasan baru dari dosen dan guru pembimbing					
2.	Membuat dan mencetak RPP	Terdapat 8 RPP yang digunakan dalam kegiatan PPL di SMK Muhammadiyah Prambanan	-	Rp. 7.000,00	-	-	Rp. 7.000,00
3.	Membuat media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan adalah power point dan gambar -gambar.	-	-	-	-	-
4.	Mengajar di kelas	Praktik mengajar dikelas dilakukan sebanyak 12 kali pertemuan dengan 3 mata pelajaran yang berbeda di kelas XI multimedia.	-	-	-	-	-
5.	Membuat dan mencetak soal ulangan harian	Mencetak 2 latihan soal dan 1 ulangan harian sebanyak jumlah siswa.	-	Rp. 22.500,00	-	-	Rp. 22.500,00
6.	Mencari referensi materi	Mencari referensi dari internet	-	Rp. 20.000,00	-	-	Rp. 20.000,00
7.	Mencetak laporan PPL, membeli CD untuk laporan	Mencetak laporan PPL sebanyak 2 jilid dan 1 laporan dalam bentuk <i>softcopy</i> yang	-	Rp. 150.000,00	-	-	Rp. 150.000,00

	<i>softcopy</i>	dimasukkan ke dalam CD.					
--	-----------------	-------------------------	--	--	--	--	--

Prambanan, 17 September 2014

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Anis Sri Hartati, S.Kom

NBM. 967743

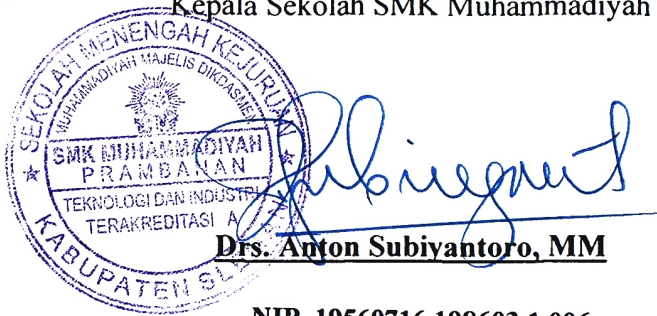
Mahasiswa PPL



Dery Risma Fauziyyah

NIM. 11520241028

Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah



Drs. Anton Subiyantoro, MM

NIP. 19560716 198603 1 006



FOTO SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN



Lampiran 24

DATA GURU SMK MUHAMMADIYAH PRAMBANAN

No	Nama	L/P	PNS/ GTT/GTY	Jenjang Pendidikan			Guru Mapel
				Ting kat	Perguruan Tinggi	Fak/Juru san	
1	DRS. ANTON SUBIYANTORO, M.M.	L	PNS	S2	IKIP YOGYA	TEKNIK	ELIN
2	DRS.H. JAUHAN SAFITRI	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	BAHASA	BAHASA
3	DRS. SUYATNO	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
4	DRS. ISKAK RIYANTO	L	PNS	S1	IKIP MUH	BAHASA	BAHASA INDONESIA
5	DRS. SUKISNO (BP)	L	PNS	S1	SARWI	PEND.	BP/BK
6	DRS. SURANTO, M. T.	L	PNS	S2	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
7	DRS. ARIS SUMARYONO	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
8	WASIT WIDODO	L	PNS	D III	IKIP YOGYA	PENJASKES	PENJASORKES
9	H. BUDI HARYONO, BA	L	PNS		IKIP YOGYA	PEND.	BP/BK
10	SUKAMTO, S.PD. (BP)	L	PNS	S1	UNS SOLO	PEND.	BP/BK
11	DRS. LILIK PURNOMO JATI	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
12	DRS. SUKIRNO	L	PNS	S1	SARWI	PEND.	BP/BK
13	MUJI RAHAYU, S.PD.	P	PNS	S1	UNY YOGYA	MIPA	FISIKA
14	HJ. SITI FATIMAH, BA	P	PNS	SM	IAIN SUKA	TARBIYAH	AHKLAK
15	SUYOTO BUDI SANTOSO, S.PD.	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	OTOMOTIF
16	RABIMAN	L	PNS	D III	UNS SOLO	KIMIA	KKPI
17	DRS. NGADIYO	L	PNS	S1	IKIP YOGYA	PEND.	BP/BK
18	DRA. RUSMINI HARTATI	P	GTY	S1	IKIP YOGYA	BAHASA	BAHASA INDONESIA
19	SUMADI, S.PD.	L	GTY	S1	SARWI	TEKNIK	MESIN
20	DRS. SUWARSO	L	GTY	S1	SARWI	PEND. UMUM	PPKn
21	SRIYANTO	L	GTY	SLTA	STM MUH	MESIN	MESIN
22	DRS. SUPRIYONO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
23	DRS. SUWONDO BAGYO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
24	DRS. PURWADI SUSILO PUTRO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	PENJASKES	PENJASORKES
25	DRS. WIDODO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
26	H. MURMADI A.R.	L	GTT	PGA		PEND.	EK
27	EDY HERMANTO	L	GTY	D III	IKIP YOGYA	PENJASKES	PENJASORKES

Drs. Anton Subiyantoro, M.M.
 Drs.H. Jauhan Safitri
 Drs. Suyatno
 Drs. Iskak Riyanto
 Drs. Sukisno (BP)
 Drs. Suranto, M. T.
 Drs. Aris Sumaryono
 Wasit Widodo
 H. Budi Haryono, BA
 Sukanto, S.Pd. (BP)
 Drs. Lilik Purnomo Jati
 Drs. Sukirno
 Muji Rahayu, S.Pd.
 Hj. Siti Fatimah, BA
 Suyoto Budi Santoso, S.Pd.
 Rabiman
 Drs. Ngadiyo
 Dra. Rusmini Hartati
 Sumadi, S.Pd.
 Drs. Suwarso
 Sriyanto
 Drs. Supriyono
 Drs. Suwondo Bagyo
 Drs. Purwadi Susilo Putro
 Drs. Widodo
 H. Murmadi A.R.
 Edy Hermanto

28	DRA. SITI SUMARNI	P	GTT	S1	IKIP MUH	BAHASA	BAHASA INDONESIA
29	DRA. TITIK SETYANINGSIH	P	GTT	S1	IKIP MUH	BAHASA	BAHASA INDONESIA
30	DRS. KUSTIYADI	L	GTY	S1	IAIN SUKA	TARBIYAH	BACA TULIS AL - QURAN
31	DRA. SRI WAHYUNI	P	GTY	S1	SADAR	SEJARAH	SEJARAH
32	ASLIANAH, S.AG.	P	GTY	S1	IAIN SUKA	TARBIYAH	AHKLAK
33	TRI GUNAWATI	P	GTT	D III	UNS SOLO	KIMIA	KIMIA
34	DRA. SITI FATIMAH FATMAWATI	P	GTY	S1	IKIP YOGYA	KIMIA	KIMIA
35	ATIK SARWININGSIH, S.PD.	P	GTY	S1	SARWI	MATEMATIK A	MATEMATIKA
36	SITI AMINI, S.AG.	P	GTY	S1	IAIN SUKA	TARBIYAH	AQIDAH
37	MURSHID SUPRIHATIN, S.AG	L	GTY	S1	STAIN	TARBIYAH	TARIKH
38	AGUS SUWANTA, S.SOS. I, S.PD. I	L	GTT	S1	STAIMS	DAWAH	IBADAH MUAMALAH
39	SARTONO, S.PD.	L	GTY	S1	UAD YOGYA	MATEMATIK A	MATEMATIKA
40	WAGIMAN, S.SI.	L	GTY	S1	UGM	MATEMATIK A	MATEMATIKA
41	ISKAK MUNTHOHAR, S.PD.	L	GTY	S1	UTP SOLO	PENJASKES	PENJASKES
42	SUKAMTO, S.PD. (M)	L	GTT PNS	S1	UNY YOGYA	TEKNIK MESIN	MESIN
43	HERI BUDIYONO, S.PD.	L	GTT	S1	UNY YOGYA	TEKNIK MESIN	MESIN
44	MUCHTAR ZUDI, M.A	L	GTY	S2	UMY	STUDI ISLAM	BAHASA ARAB
45	YULI ISTIAWAN SUBEKTI	L	GTT	SMA		TEKNIK MESIN	OTOMOTIF
46	DADANG HARYANTO, S.PD.	L	GTT	S1	SARWI	TEKNIK	OTOMOTIF
47	H. FARID EFENDI, S.H.	L	GTY	S1	UMS	HUKUM	KEMUHAMMADIYAHAN
48	MUH. AHMADI, S.PD.	L	GTT	S1	Unwidha	BAHASA	BAHASA INGGRIS
49	SLAMET NUR ALIM	L	GTT	STM		TEKNIK	OTOMOTIF
50	MURBANI, S. PD.	P	GTY	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	MESIN
51	DRS.H. SLAMET RIYANTO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
52	EKO BOWO KISWORO, B.A.	L	GTT	SM	ABA	BAHASA	BAHASA INGGRIS

Dra. Siti Sumarni
 Dra. Titik Setyaningsih
 Drs. Kustiyadi
 Dra. Sri Wahyuni
 Aslianah, S.Ag.
 Tri Gunawati
 Dra. Siti Fatimah Fatmawati
 Atik Sarwiningsih, S.Pd.
 Siti Amini, S.Ag.
 Murshid Suprihatin, S.Ag
 Agus Suwanta, S.Sos. I, S.Pd. I
 Sartono, S.Pd.
 Wagiman, S.Si.
 Iskak Munthohar, S.Pd.
 Sukanto, S.Pd. (M)
 Heri Budiyo, S.Pd.
 Muchtar Zudi, M.A
 Yuli Istiawan Subekti
 Dadang Haryanto, S.Pd.
 H. Farid Efendi, S.H.
 Muh. Ahmadi, S.Pd.
 Slamet Nur Alim
 Murbani, S. Pd.
 Drs.H. Slamet Riyanto
 Eko Bowo Kisworo, B.A.

53	SUDARNO, B. A.	L	GTT	SM	ABA	BAHASA	BAHASA INGGRIS
54	DRS. SARJOKO	L	GTT PNS	S1	IKIP YOGYA	TEKNIK	OTOMOTIF
55	ARIF WIBOWO, S. PD.	L	GTT PNS	S1	SARWI	T. MESIN	OTOMOTIF
56	SYAHBANA, M. AG.	L	GTU	S2	IAIN SUKA	TARBIYAH	BAHASA ARAB
57	ADHY PRATOMO Y H, S. PD. T.	L	GTU	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	MESIN
58	SIGIT ROHMADIANTORO, S. PD. T	L	GTU	S1	UNY YOGYA	T. MESIN	OTOMOTIF
59	PANGGUNG AGUS TRIYONO, S. PD.	L	GTT	S1	UAD YOGYA	MATEMATIKA	MATEMATIKA
60	ACOK HADI SABARA, S. PD. T	L	GTU	S1		MESIN	MESIN
61	JOKO LASTRI, S. PD. T	L	GTT	S1		MESIN	MESIN
62	ANARIA ASTUTI, S. PD.	P	GTU	S1	UAD YOGYA	MATEMATIKA	MATEMATIKA
63	SIDIK PURNOMO, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	T. MESIN	OTOMOTIF
64	AHMAD JAUHARI, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	T. MESIN	OTOMOTIF
65	SLAMET, A. MA.	L	GTT	D II	STAIN	AGAMA	TARIKH
66	EDRIS ERNAWAN, S. PD.	L	GTT	D III	IKIP YOGYA	BAHASA	BAHASA ARAB
67	TRİYONO, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	MESIN
68	H. KAYAT, S. PD.	L	GTT	S1	UNY YOGYA	PEND. OLAH	PENJASORKES
69	RUSMINI, B. A.	P	GTT	SM	APMD YOGYA	PEMERINTA	KEWIRAUSAHAAN
70	ENDANG RAHAYUNINGSIH, S. PD	P	GTT	S1	UAD YOGYA	MIPA	FISIKA
71	SETUJU, S. PD., M. PD.	L	GTU	S2	UNY YOGYA	TEKNIK	MESIN
72	BASUKI RAHMAD, B. SC	L	GTT	SM	IKIP YOGYA	TEKNIK	MESIN
73	ENDRA DWI PRIYONO, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	ELIN
74	PENGHAYAT CATUR RETNO, ST	L	GTT	S1	UAD YOGYA	TEKNIK	ELIN
75	ROHMAD WIYONO, ST	L	GTT	S1	UAD YOGYA	TEKNIK	KKPI
76	PANGGIH PRIBADI, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	Teknik	OTOMOTIF
77	BENI ISWADI, S. PD.	L	GTT	D3	UNY YOGYA	Teknik	OTOMOTIF
78	ANIS SRI HARTATI S, KOM.	P	GTT	S1	UNWIR	TEKNIK INFORMATIKA	ELIN
79	SUKANDAR RAHARJA, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	ELIN
80	AHMAD AWALUDIN BAITI, S. PD. T	L	GTT	S1	UNY YOGYA	TEKNIK	ELIN

Sudarno, B. A.
Drs. Sarjoko
Arif Wibowo, S. Pd.
Syahnana, M. Ag.
Adhy Pratomo Y H, S. Pd. T.
Sigit Rohmadianoro, S. Pd. T
Panggung Agus Triyono, S. Pd.
Acok Hadi Sabara, S. Pd. T
Joko Lastri, S. Pd. T
Anaria Astuti, S. Pd.
Sidik Purnomo, S. Pd. T
Ahmad Jauhari, S. Pd. T
Slamet, A. Ma.
Edris Ernawan, S. Pd.
Triyono, S. Pd. T
H. Kayat, S. Pd.
Rusmini, B. A.
Endang Rahayuningsih, S. Pd
Setuju, S. Pd., M. Pd.
Basuki Rahmad, B. Sc
Endra Dwi Priyono, S. Pd. T
Penghayat Catur Retno, ST
Rohmad Wiyono, ST
Panggi Pribadi, S. Pd. T
Beni Iswadi, S. Pd.
Anis Sri Hartati S, Kom.
Sukandar Raharja, S. Pd. T
Ahmad Awaludin Baiti, S. Pd. T

81	EURIKA MUTIA RAHWITA, S.PD.	P	GTT	S1	UN PGRI	EKONOMI AKUNTANSI	KEWIRAUSAHAAN
82	WURI ERMINAYEKTI, S.PD.	P	GTT	S1	UNY YOGYA	Bahasa dan Seni	BAHASA JAWA
83	BUNGA SATYA HARDIKA, S.PD.	P	GTT	S1	UAD YOGYA	B. Inggris	BAHASA INGGRIS
84	SYAMSUL ARIFIN, S.PD.	L	GTT		UAD YOGYA	B. Inggris	BAHASA INGGRIS
85	ARIF HARI SUTOPO, A.MD.	L	GTT	D3	UNY YOGYA	OTOMOTIF	OTOMOTIF
86	REZA AGUS IRAWAN, S.PD.	L	GTT	S1	UNY YOGYA	PEND. SENI MUSIK	SENI BUDAYA

Eurika Mutia Rahwita, S.Pd.

Wuri Erminayekti, S.Pd.

Bunga Satya Hardika, S.Pd.

Syamsul Arifin, S.Pd.

Arif Hari Sutopo, A.Md.

Reza Agus Irawan, S.Pd.